
¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO II ● Nº 17
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
PORTUGAL: 750$
TOWER
ESTE MES:
MICROSOFT SOCCER
CRUSADER 2: NO REGRET
HARVESTER
NHL HOCKEY 97
DEADLY TIDE
QUATERBACK CLUB 97
GENE MACHINE
ROAD RASH
4-4-2 SOCCER
GREG NORMAN
CYBERSTORM
BUD TUCKER
MONSTER TRUCK
HELLBENDER
NBA FULL COURT PRESS
CLANDESTINY
SCORCHED PLANET
SCREAMER 2
SHERLOCK HOLMES 2
HARDLINE
MUPPETS ISLAND
MECHWARRIOR 2
MERCENARIES
DUELO DE TITANES
TODAS LAS NOVEDADES DE ACCLAIM Y MAXIS
8 413042 303039



AÑO 2. NÚMERO 17

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es

Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Pedro López, Angel L. Mozún

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría

Maquetación
Clara Francés Escudero

Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Patricia Martínez (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

TOWER LABS

Jefe Servicio Técnico
Óscar Rodríguez

Responsable de Laboratorio
J. Mariano Ferrera

Editora
Almudena Prieto

Atención Técnica
Antonio Tijerín

Suscripciones
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló

Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño

Director de Producción
Carlos Peropadre

Directora Comercial
Carmina Ferrer

Director de Distribución
Enrique Cabezas

Asesor Editorial
Mario de Luis

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386

Filmación
Filma Dos

Impresión
Pantone

Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



LA HOJARASCA

Incluso nuestra redacción está cubierta por la hojarasca de colores tristes y tintes decadentes, propia de esta flor del Otoño en que nos encontramos. La estación más dada a la nostalgia y a la melancolía está ahora en pleno auge, pero el mundo de los videojuegos no se deja invadir por el marasmo de tristeza que arrasa a la población, y respira ahora con más fuerza que nunca, con una vitalidad insospechada y arrolladora que se sacude la hojarasca y hace las delicias de todos los ludópatas del orbe.

Para dar fe de ello, para empezar vas a encontrar en estas páginas dos reportajes que muestran el excelente momento de forma por el que pasan dos compañías de software lúdico. La primera de ellas es Maxis; esta casa prepara nuevos programas de estrategia, que pretenden continuar el éxito de su serie *Sim*. La segunda, Acclaim, que en breve te ofrecerá conversiones de gran calidad de exitosos programas de consola.

También continuamos profundizando en los juegos más difíciles para mostrarte los intrincados caminos de la verdad. En *Monthy Python's: The Quest of the Holy Grial* las excentricidades del genial grupo cómico inglés esconden los secretos del mítico Santo Grial. *Urban Runner*, por su parte, te traslada a un futuro cercano en el que debes recorrer todas las calles de la ciudad acosado por enemigos.

Los amantes del *manga* se encontrarán en su salsa dentro de nuestra sección "Mangamanía". Este mes traemos noticias frescas en las cuatro páginas que dedicamos al cómic japonés. Hemos tenido ocasión de visitar el Segundo Salón del Manga y el Videojuego, en Barcelona, y te mostramos las últimas novedades.

Así pues, ya tienes una excusa para escabullirte de la *saudade* otoñal. La profundidad de los más de veinte comentarios que contiene este número tienen el mágico poder de sustraerte de tu entorno más inmediato para llevarte más allá de las fronteras de lo fantástico. ¡Hasta pronto!

ÍNDICE



La última parte del inefable *Mechwarrior* ha merecido ocupar nuestra portada del mes, así como el honroso puesto de Megagame. Como ya debes de saber, en este estupendo juego, que combina magistralmente simulación, arcade y estrategia, tienes que tomar el control de uno de esos enormes titanes futuristas del acero. Eres un guerrero mercenario que se vende al mejor postor y se aventura por peligrosas misiones.



Este mes en el CD que acompaña a la revista tenemos una gran selección de demos, de las que debemos destacar el vídeo de Mechwarrior 2: Mercenaries y la demo jugable de 3D Pinball 2, ambas en flamante exclusiva.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

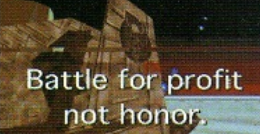


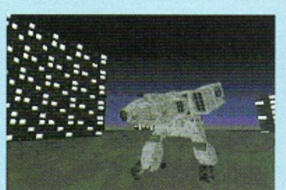
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

RUN: MECHMERC.BAT

Con esta demo te ofrecemos la posibilidad de disfrutar del trailer de presentación de **Mechwarrior 2: Mercenaries** de Activision. Si quieres ver este video puedes utilizar el programa shareware llamado Quickview que hemos incluido en el interior del directorio MECHMERC del CD-ROM, o bien con el reproductor multimedia de Windows. Las opciones del programa Quickview aparecen al pulsar las teclas "ALT+O". Podrás salir del programa pulsando "ALT+X". Para ejecutar el vídeo, sitúate sobre el mismo con los cursores y pulsa ENTER.



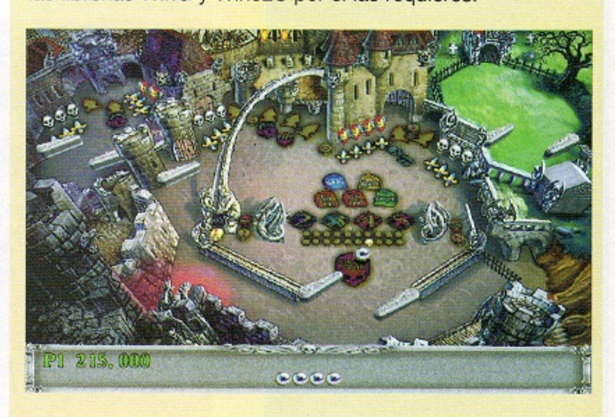


3D PINBALL 2

RUN: 3DPINB2.BAT

La demo de **3D Pinball 2** es ejecutable desde el CD-ROM. Requiere Windows, por lo que necesitarás tener instalado el conocido entorno para disfrutar de esta demo jugable (los usuarios de Windows 3.x pueden requerir instalar las librerias WinG y Win32S). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero PB2DEMO que se encuentra en el directorio 3DPINB2 del CD-ROM. Alli también están las librerias WinG y Win32S por si las requieres.



L E Y E N D A


Demo jugable desde el CD-ROM


Demo no jugable, visible desde el CD-ROM


Demo jugable que necesita disco duro.

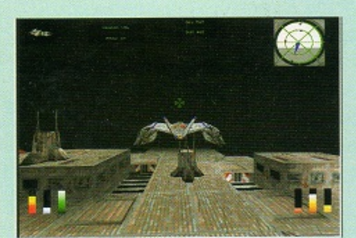

Demo no jugable visible desde el disco duro



HELLBENDER

RUN: HELLBEND.BAT

Los usuarios de Windows 95 pueden disfrutar con esta demo de **Hellbender**, el nuevo *Fury3* de Microsoft. La demo requiere ser instalada para su correcto funcionamiento. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero HELTRIAL que aparece en el directorio HELLBEND del CD-ROM. Si no tienes instalada la rutina DirectX, en ese mismo directorio encontrarás el archivo ejecutable DXFULL. Esta demo requiere mucha memoria.

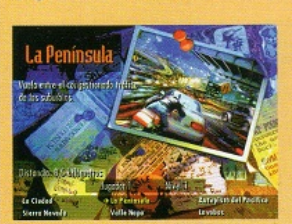




ROAD RASH

RUN: ROADRASH.BAT

Roadrash es un juego de Electronic Arts basado en la versión que apareció para la consola 3DO. Es jugable desde el CD-ROM y requiere Windows 95 y Direct X para funcionar. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero DEMORASH que aparece en el directorio ROADRASH del CD-ROM de la revista.





DEADLOCK

RUN: DEADLOCK.BAT

Si te gustan los juegos de estrategia espacial, y posees Windows 95, la demo de **Deadlock** te permite jugar con una de las diferentes razas que habitan el universo. Para instalar la demo, si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo SETUP del directorio DEADLOCK del CD-ROM.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Antonio Tijerín)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

CONTENIDO CD-ROM

DEADLY TIDE

RUN: DEADLYTI.BAT

Los usuarios de Windows 95 pueden disfrutar con esta demo de **Deadly Tide**. La demo requiere ser instalada para su correcto funcionamiento. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero SETUP que aparece en el directorio DEADLYTI del CD-ROM. ¡Importante! Algunas tarjetas gráficas requieren estar en modo 256 colores para que el programa funcione correctamente.





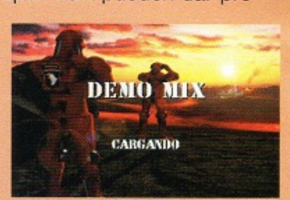


Z



RUN: Z.BAT

El último juego de los Bitmap Brothers cuenta con dos programas de instalación diferenciados: para DOS y para Windows 95. Nuestro fichero BAT le llevará hasta el directorio desde donde deberás ejecutarlos para instalar (ZINST). Ejecuta INSTALL para la versión de DOS, o SETUP desde el Explorador de Windows para la del conocido entorno de Microsoft. Algunas tarjetas Super VGA pueden dar problemas con el driver tipo UNIVESA que incorpora el programa. Si es tu caso, en la instalación di que "no" cuando te indique que "si quieres reforzar Univbe" en el menú de opciones.



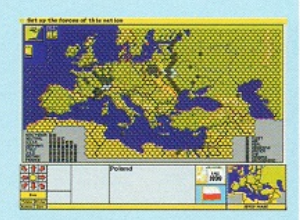


3RD REICH



RUN: 3DREICH.BAT

La demo de **3rd Reich** de Avalon Hilles jugable directamente desde el CD-ROM. Nuestro fichero BAT te conducirá a la ejecución de esta demo, que te permite ver como funcionan los diferentes controles del juego, como la situación de las fichas sobre el mapa, o las instrucciones a las distintas escuadras.





STRIFE



RUN: STRIFE.BAT

Para instalar la demo de **Strife**, necesitas tener 16 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Cuando nuestro fichero BAT la haya instalado, debes ejecutar SETUP para configurar el sonido y los controles, y STRIFE para acceder a la demo, que ofrece la posibilidad de visitar varios niveles del juego.



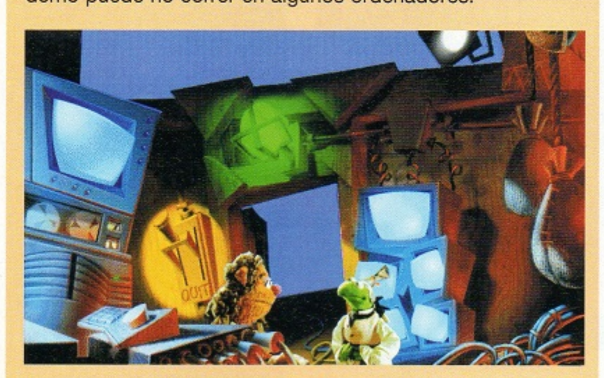


MUPPET TREASURE ISLAND

RUN: MUPPETS.BAT



La demo de **Muppet Treasure Island** funciona bajo Windows 3.x, y Windows 95, aunque deberás seleccionar diferente ejecutable. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero MTIWIN31 si tienes Windows 3.x, o MTIWIN95 en el caso de Windows 95. Ambos ficheros se encuentran en el directorio MUPPETS del CD-ROM. En Windows 3.x la demo puede no correr en algunos ordenadores.





FIRE FIGHT

RUN: FIREFGHT.BAT

Fire Fight es un "matamarcianos" fruto de la colaboración entre Epic Megagames y Electronic Arts. Es jugable desde el CD-ROM y requiere Windows 95 y Direct X para funcionar. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero LOADER que aparece en el directorio FIREFGHT del CD-ROM.







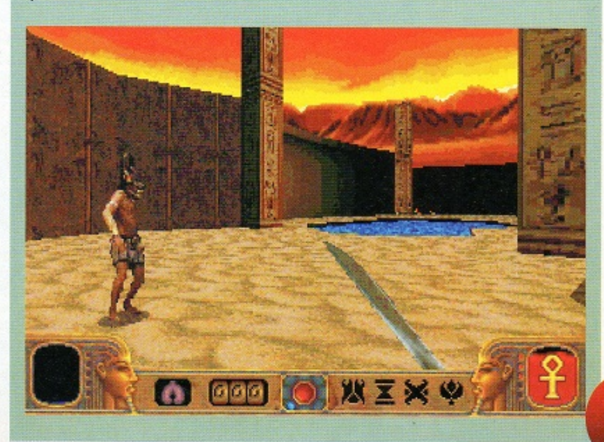
GENEWARS

RUN: GENEWARS.BAT



La demo jugable de Gene Wars requiere ser instalada en el disco duro para su uso. Nuestro fichero BAT te conduce hasta el directorio BULLFROG del CD-ROM desde donde debes teclear INSTALL y el nombre del disco y directorio donde quieres instalar (por ejemplo: INSTALL C:\GENEWARS). Ve al directorio que hayas elegido, y teclea SETSOUND para configurar el sonido, y DEMO para ejecutarla.





EXHUMED

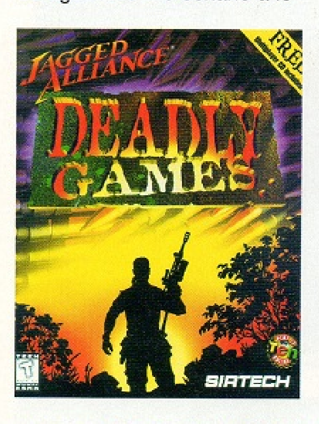
RUN: EXHUMED.BAT

Para instalar la demo de **Exhumed**, necesitas tener 12 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Cuando nuestro fichero BAT la haya instalado, debes ejecutar SETSOUND para configurar el sonido y los controles, y PS para acceder a la demo, que ofrece la posibilidad de visitar varios niveles del juego. Aunque en la demo pone *PowerSlave*, en su versión europea se llamará **Exhumed**.



JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES

La compañía Sit-Tech acaba de presentar en Estados Unidos la segunda entrega de uno de sus más conocidos programas de rol: *Jagged Alliance*. En **Deadly Games** sigues encarnando el papel de aguerrido mercenario a lo largo de peligrosas misiones. Esta vez, al hilo de los tiempos que corren, los programadores se han preocupado especialmente de potenciar el juego en red, sobre todo el que se desarrolla a través de Internet, la Red de redes.

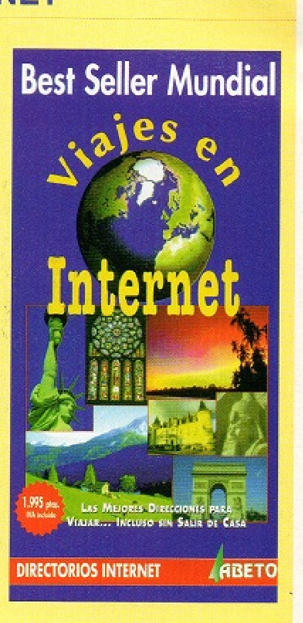






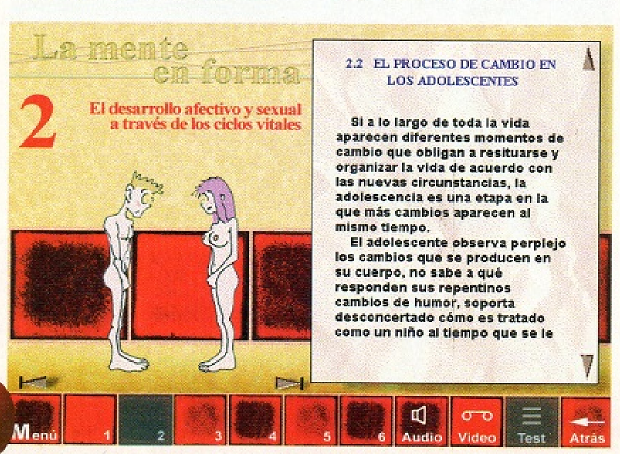
VIAJES EN INTERNET

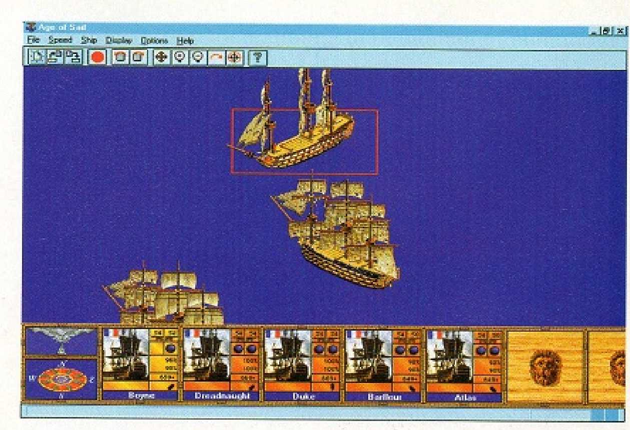
Abeto Editorial continúa presentando volúmenes de su serie "Directorios Internet". El tercer título de la colección está dedicado a los *Webs* que ofrecen información acerca de las propiedades turísticas de los países. La guía está organizada por continentes y países, en orden alfabético. Antes de comentar los distintos *Webs* de cada país, te da información del mismo, como lengua, religión, forma de gobierno, moneda, etc. Si quieres obtener más información o realizar pedidos, puedes llamar al teléfono (91) 661 42 11.



LA MENTE EN FORMA

En este CD-ROM multimedia te podrás internar en el intrincado mundo de la mente. Abeto Editorial, con la colaboración de Gurion Interactiva, da un repaso a los principales logros de la psicología y la psiquiatría, con temas tan complejos como el desarrollo afectivo y sexual, las sobrecargas emocionales (matrimonio, menopausia, jubilación, etc.), las enfermedades psiquiátricas (autismo, manía, esquizofrenia, alzheimer, etc.) o un apéndice sobre la mente humana. Si quieres obtener más información o realizar pedidos, llama al teléfono (91) 661 42 11.





AGE OF SAILS

La compañía Empire, junto con Talonsoft, vuelve a incidir en el mundo de la estrategia bélica. Siguiendo las pautas marcadas por su serie Battleground, presenta **Age of Sails**, programa que se desarrolla en aguas saladas. En efecto, ahora tienes que botar una flota y prepararla para entrar en combate en alta mar o en puertos de importancia. Si alguno de vosotros tiene muy acentuado el sentimiento patriótico, quizá pueda figurarse que pertenece a la Armada Invencible y remedie el desastre que sufrió frente a los ingleses y las fuerzas de la Naturaleza.







VIDEO CDS



Dos películas han llegado hasta nosotros en esta ocasión, de la mano de Philips. La primera de ella es **Sliver (Acosada)**, una intriga realizada para *voyeurs* y para mayor "gloria" de Sharon Stone (y mayor disfrute de sus fans), acompañada por William Baldwin y Tom Berenger. Se trata de un film que no obtuvo un éxito de taquilla muy sonado. La otra película es **Un regalo para Papá**, otra producción un tanto fallida, dirigida por un habitual de las comedias de tinte rosado, Richard Benjamin, e interpretada por una Melanie Griffith en su salsa y un Ed Harris más bien fuera de órbita. Quizá los pequeños de la casa sepan sacarle provecho. Philips nos trae también un CD musical; se trata de un concierto de uno de los grupos de mayor éxito de los últimos años: Oasis.

Arcadia, por su parte, se ha decidido finalmente y se ha aventurado en el mundo de los Vídeo CDs, que todavía está pendiente de un hilo. De momento presenta dos volúmenes de **The Ultimate Video Jukebox**, una interesante recopilación de la más destacada música de los años ochenta. En efecto, presenta canciones de New Order, Blondie, Eurythmics, Lisa Stansfield, Spandau Ballet, Godley & Cream, Joy Division, Sinead O'Connor, Tears For Tears y Womack & Womack, entre otros.

BREVES

STARCRAFT

Warcraft ya ha creado sus primeros retoños. Blizzard Entertainment, siguiendo la pauta marcada por otras casas, se ha decidido a aprovechar su éxito realizando un programa con un sistema de juego parecido. Sin embargo, han preferido recrear otro ambiente y **Starcraft**, que además tiene un argumento distinto, se desarrolla en el espacio.

TITANIC

Cyberflix y GT Enterteinment sacarán en fecha próxima al mercado norteamericano una aventura gráfica basada en el hundimiento del Titanic, el desastre que más dinero ha proporcionado a las más diversas industrias lúdicas.

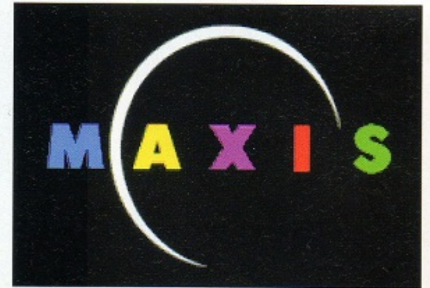
LORD BRITISH ATACA DE NUEVO

Richard Garriot está creando un servidor en Internet para que los amantes de su famosa saga *Ultima* puedan enfrentarse en el ciberespacio. Para disfrutar de este juego en red hay que tener el programa **Ultima Online**. Por otro lado, quien quiera continuar la historia de la saga podrá hacerlo con su último episodio, **Ultima IX**.



NUEVOS TÍTULOS DE MAXIS

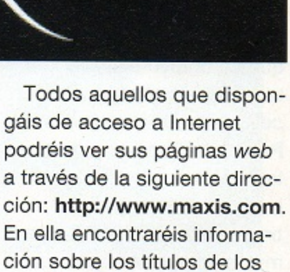
La conocida compañía creadora de programas como *Sim City* o *Sim Farm* regresa con fuerzas renovadas y una serie de títulos de lo más variopinto.



Tan variopinto como su trayectoria. Y es que Maxis siempre ha sido una compañía cuyos títulos han apasionado o no han atraído para nada al usuario. Siempre se han basado en simulaciones económicas (*Sim City, Sim City 2000, Sim Tower*...), o bien "naturales" (*Sim Farm, Sim Ant, Sim Isle*...), que se alejan un tanto del consumidor de arcade o acción. Es decir, nos encontramos ante *software de autor*. Tras esta pequeña similitud con el mundo del cine, pasemos a comentar algo sobre los títulos que nos presentarán en los próximos meses.

Los nuevos títulos de esta compañía norteamericana son de una calidad excepcional. Se nota que tienen una amplia experiencia sobre sus espaldas, ya que han sabido dirigir sus esfuerzos hacia un punto en concreto y sólo se han separado de él para aportar savia nueva a sus diferentes series.

Ante todo, te ofrecen variedad de títulos y argumentos. Maxis ya no sólo vive de su famosa serie Sim (**Sim Copter**, **Sim Golf**, y **Sim Park**), sino que incorpora nuevos programas, como **Musical Bugz** y **Marble Drop**, que se basan en juegos de inteligencia, y un *pinball*, de nombre **Full Tilt Pinball 2**, que ayudará a vivir a aquellos que no puedan parar sin poner a menudo a prueba sus reflejos.

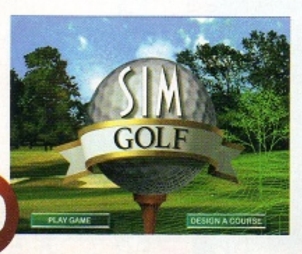


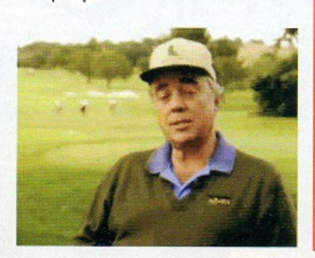
Todos aquellos que dispongáis de acceso a Internet podréis ver sus páginas *web* a través de la siguiente dirección: **http://www.maxis.com**. En ella encontraréis información sobre los títulos de los que os vamos a hablar en este reportaje y trucos para juegos de su catálogo.

E. ARIAS

SIM GOLF

Los amantes del golf, el deporte elitista por excelencia, están de enhorabuena, ya que Maxis ha creado un simulador excepcional exclusivamente para el cada vez mayoritario entorno Windows 95. Entre sus características más destacadas debemos señalar sus gráficos Super VGA de gran calidad, el movimiento tridimensional gracias al cual te mueves por el campo y un cuidado entorno en lo que se refiere a menús y opciones. Además, para cuando te canses de los hoyos que incluye por defecto en el programa, se ha incorporado un editor/creador de campos. A partir de ahora la dificultad de los hoyos depende de ti, pues realizas tus propias creaciones.



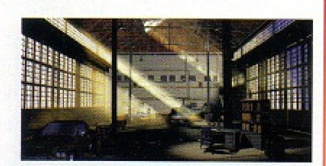


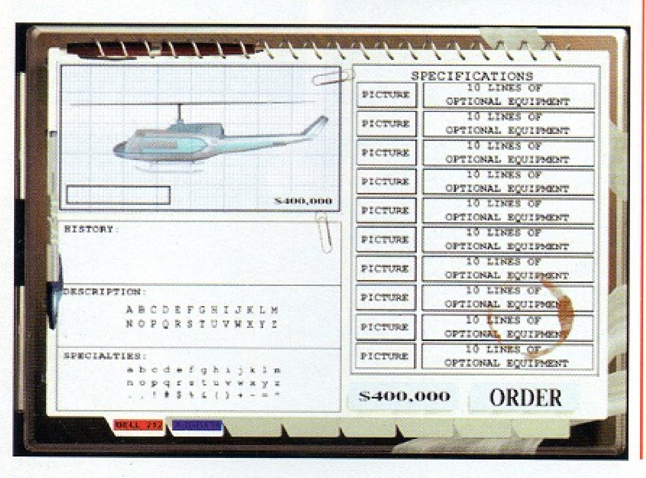
MUSICAL BUGZ

Al igual que *Sim Tower* (anterior juego de la casa que se basaba en la gestión de un rascacielos) este **Musical Bugz** proviene de Japón. Descendiente de un conocido juego para la consola Super Nintendo (que no llegó a atravesar nuestras fronteras), su desarrollo consiste en dibujar sobre pantalla lo que quieras, para que, una vez finalizada la obra, unos pequeños insectos la recorran generando una melodía según el color del *pixel* que toquen. Todo ello queda en un curioso experimento artístico-musical.

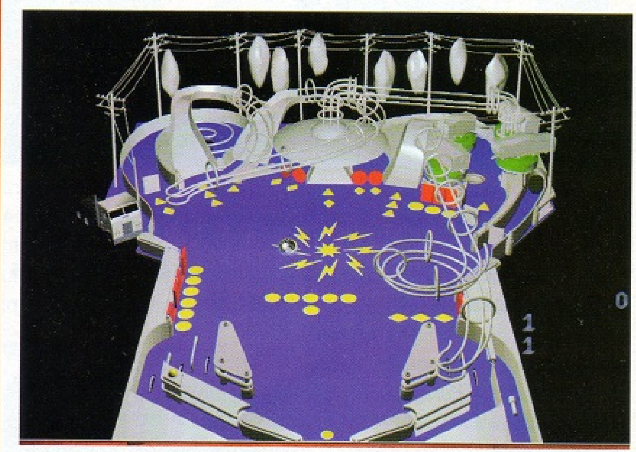
SIM COPTER

Maxis incorpora a su serie *Sim* una nueva experiencia. Después de controlar ciudades, granjas e incluso comunidades de hormigas, ahora tienes la posibilidad de dirigir tu propia empresa de helicópteros. Para ello, dispones de un capital, moderado en un principio, que te permitirá comprar helicópteros, almacenes o helipuertos, crear tus propias rutas y un largo etcétera de acciones que harán que la competencia sufra por tus logros, enviándote incluso algún que otro matón para fastidiarte el negocio.





FULL TILT 2

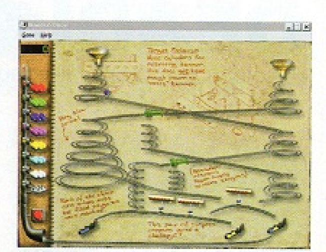


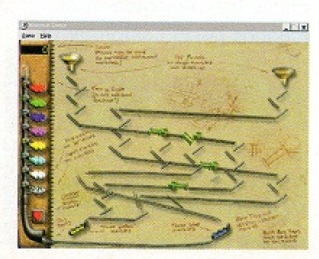
Aunque el primer *Full Tilt Pinball* de Maxis no fue un gran juego de *pinball*, parece que en la segunda parte han mejorado notablemente las características del producto, sobre todo en lo que a jugabilidad se refiere. Los diferentes tableros cumplen correctamente su cometido, y aunque sólo disponen de una pantalla (no tienen *scroll* de pantalla), son lo suficientemente dinámicos para agradar a los jugadores más avezados en estas lides.



MARBLE DROP

Los programas de inteligencia casi siempre resultan, cuando menos, curiosos, pues suelen aportar detalles novedosos y muy agudos al complejo mundo del software lúdico. **Marble Drop** nos recuerda bastante al programa *Incredible Machine*, de la fábrica de sueños de Roberta Williams, la compañía Sierra, con la notable diferencia de que en este caso la maquinaria que necesitas la tienes a tu disposición de antemano. Así pues, en **Marble Drop** lo que debes hacer es conseguir que bolas de diferentes colores que aparecen puedan llegar a su destino mediante la combinación de las diferentes palancas y objetos que sucesivamente encontrarán a lo largo de su sinuoso recorrido. Se trata de un producto que combina la inteligencia con los reflejos. En efecto, es ideal para potenciar las capacidades locomotrices de los infantes y los que no lo son tanto. Por último, hay que señalar que este curioso juego ha sido completamente diseñado para el consabido entorno de Microsoft Windows 95.







SIM PARK

Aunque su nombre pueda conducir a engaño (sobre todo co confundas con *Theme Park* de Bullfrog), en **Sim Park** no debes dirigir un parque de atracciones, sino un parque natural.
Es decir, como si fueras un guardabosques, debes controlar un entorno natural, vigilando a los distintos animales salvajes que en él habitan, cuidándote de la aparición de fuegos y similares y evitando que ocurra cualquier desgracia natural. Un interesante título que se añade a los curiosos productos de la incansable serie *Sim* de esta compañía.

PREVIEW

STAR GENERAL

COMPAÑÍA: SSI ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Los creadores de títulos como *Panzer*, *Allied* o *Fantasy General*, presentan su nuevo juego de estrategia bajo el título de **Star General**. Ahora, la acción se desarrolla en el sempiterno espacio sideral, donde debes controlar flotas y escuadrones de naves como si fueses Darth Vader en *La Guerra en las Galaxias*. Tienes que dirigir los ataques y las diferentes estrategias de defensa.

El sistema de juego es similar al de anteriores títulos de la casa. Han utilizado la sólida base de los clásicos *wargames* de tablero, es decir, tableros hexagonales por los que moverás las diferentes piezas que poseeas. Si te gustan los juegos de estrategia, **Star General** es uno de los mejores de los próximos meses, con lo que no deberías perdértelo bajo ningún concepto.









BUG!

COMPAÑÍA: SEGA ● DISTRIBUIDOR: SEGA

Sega PC está pisando fuerte con sus nuevos títulos. Si bien los primeros, como *Comix Zone* o *Tomcat Alley*, no alcanzaban el nivel deseado al tratarse de conversiones directas de los programas de la consola Mega Drive, el sello ha evolucionado notablemente desde la aparición del conocido *Virtua Fighter*. **Bug!** es el último título de la colección. Se trata de un programa de plataformas en tres dimensiones en el que un simpático y diminuto insecto debe evitar a otros bichos para llegar hasta el final de cada nivel. La principal complicación radica precisamente en su concepto 3D, ya que no es lo mismo saltar sólo hacia delante o atrás, que en todas las direcciones del espectro.





DEADLOCK

COMPAÑÍA: ACCOLADE ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER



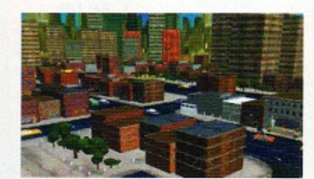


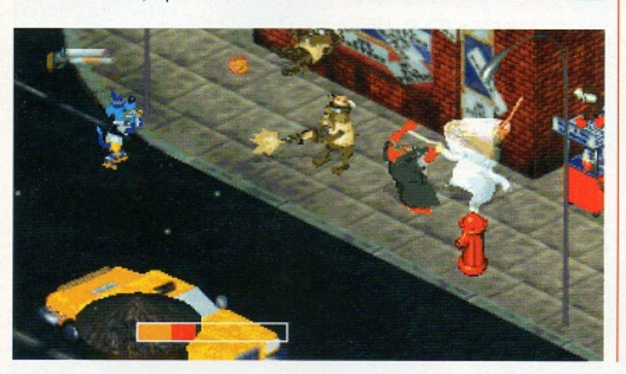
Los juegos de estrategia siguen atrayendo a los usuarios de videojuegos de PC. Programas como *Warcraft* o *Command & Conquer* han causado tanto furor entre el respetable que cualquier cosa que huela a estrategia tiene un éxito inusitado. En el caso de **Deadlock** hay que aclarar que se lo merece por méritos propios. Aunque sus gráficos sean muy parecidos a los de otras odiseas espaciales, el concepto estratégico esta mucho mejor desarrollado. En efecto, han tomado todos los puntos buenos de anteriores programas y han mejorado otros muchos hasta conformar un programa que no va a destacar por sus gráficos, sino por su excelente esquema de juego. Eso sí, sólo los grandes amantes del género lograrán aprovechar todas sus características.

FIRO & KLAWD

COMPAÑÍA: INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: BMG

Cada día son más los juegos desarrollados conjuntamente para PC y consolas de última generación, como Sony Playstation o Sega Saturn. **Firo & Klawd** es un claro ejemplo de esta tendencia. Se trata de un arcade en el que dos simpáticos personajes (un perro y un gorila) deben visitar una ciudad, enfrentándose a los peligrosos habitantes que en ella se encuentran. Aunque se trata de un arcade, aparecen en él retazos de aventura al interrogar a ciertos personajes que te proporcionarán información para buscar objetos u otros personajes, o acceder a lugares a los que antes no podías. La ciudad ha sido desarrollada en 3D, con una perspectiva isométrica.



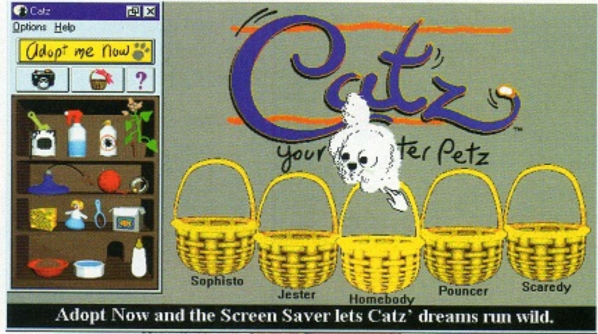


CATZ

COMPAÑÍA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Si hace unos meses os hablamos de *Dogz*, este mes tenemos el nuevo programa de mascotas virtuales de PF Magic. Ahora no tendrás que hacerte cargo de un perro, sino de un revoltoso gato. Se han implementado notablemente los gráficos, y se ha añadido un mayor número de herramientas para utilizar con el animalito. Aunque en realidad no se trata propiamente de un juego, este tipo de productos pueden estar muy bien para los más pequeños de la casa. Los mayores seguramente no le prestarán atención, ya que esta clase de títulos no aportan nada interesante en el aspecto lúdico. Siempre será mejor un perro o gato de verdad que uno de ordenador...



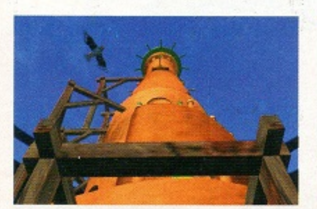


LIGHTHOUSE

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Por fin llega a nuestro país otra aventura de Sierra. Los detractores de los últimos juegos de la compañía (sobre todo los de las aventuras que cuentan con cantidades ingentes de vídeo como *Phantasmagoria* o *Gabriel Knight 2*) están de enhorabuena, ya que la compañía norteamericana regresa a sus orígenes con una aventura donde priman los buenos *puzzles* sobre las nuevas técnicas. No hay que dejar de lado la calidad gráfica, ya que todos los escenarios están "renderizados" correctamente y con todo lujo de detalles.

Parece que Sierra vuelve por sus fueros tras una temporada de aventuras que no han encandilado a la gente. Esperemos que con **Lighthouse** y el próximo y esperado *Larry VII: Love for Sail* recupere el puesto que antes tenía entre los usuarios de todo el mundo.













WARWIND

COMPAÑÍA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

¿Te gustaría jugar a *Warcraft* con extraterrestres en lugar de humanos y orcos? Mindscape tiene en preparación su particular versión del juego de Blizzard Entertainment. En esta ocasión son formas extraterrestres las que toman parte en este interesante juego de estrategia, y aunque puedas pensar que se trata de un simple clónico del título antes mencionado, tiene atributos propios que le hacen interesante para cualquier usuario. Su principal característica es una más que notable jugabilidad, por lo que el mes que viene entraremos en profundidad con un comentario sobre este título.



FX FIGHTER TURBO

COMPAÑÍA: GTE ENTERTEIMENT ● DISTRIBUIDOR: ERBE

En el número 1 de PC Player ya comentamos este juego. Te preguntarás, tras un año y medio, cómo es que sale otra vez bajo el sobrenombre de **Turbo**. Aparte de dos nuevos luchadores, se ha aumentado notablemente la velocidad del juego adaptándolo a la potencia de los nuevos procesadores. Algunos escenarios también han sido variados, aunque en menor proporción. Hasta aquí llegan los cambios, aunque en la versión final puede que aparezca alguna sorpresa. Si no tienes la versión antigua de **FX Fighter Turbo**, este juego es una buena apuesta, pero si ya la posees puede que no te interese para nada.















STREET RACER

COMPAÑÍA: VIVID ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Los juegos de carreras últimamente se están desarrollando por otros derroteros a los habituales. Antes encontrábamos simuladores únicamente automovilísticos, principalmente de coches deportivos, mientras que ahora cualquier medio es bueno para echar una carrera: motos, esquís... En este caso disponemos de *karts*. Lo curioso del juego son sus simpáticos personajes procedentes de los más diversos países del mundo. Los gráficos están bien diseñados; hay que destacar especialmente la posibilidad de que cuatro jugadores participen simultáneamente en carrera en una misma pantalla, al partirse ésta, para mostrar las diferentes posiciones de los corredores.



DAGGERFALL

COMPAÑÍA: BETHESDA ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Los juegos de rol siguen muchos seguidores entre los aficionados a los videojuegos. **Daggerfall** regresa a la antigua línea tipo mazmorra, es decir, con movimientos dentro de un "mapeado", pero en escenarios de tamaño gigantesco, con lo que perderse por el mundo del juego no será nada difícil. Los gráficos son demasiado sencillos, pero su concepto y argumento crean un clima muy especial que los expertos jugadores de rol sabrán apreciar. Un aspecto importante que es necesario destacar es la calidad de las animaciones que te introducen en la historia, ya que superan notablemente a la de los gráficos generales.



PREVIEW

CHESS 5000 TURBO

COMPAÑÍA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.



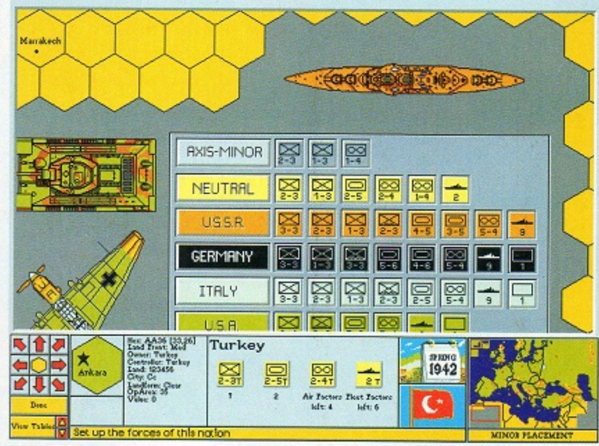


El ajedrez es un juego que te apasiona o lo odias. Con él no hay termino medio. Para todos aquellos a los que les gusta, está dedicado este **Chessmaster 5000 Turbo**. Entre las nuevas opciones que ofrece hay que destacar una mejora en el nivel de juego, un aumento de velocidad a la hora de desarrollar jugadas, más tableros y fichas en el aspecto gráfico, y una biblioteca de aperturas de lo mejorcito del software del ramo. Además, tiene un modo tutorial que te enseña a jugar y mejorar tu nivel, y tableros de fantasía como el de Dalí, que son un lujo para la vista. El resto de tableros pueden verse en dos o en tres dimensiones.

3RD REICH

COMPAÑÍA: AVALON HILL ● DISTRIBUIDOR: SYSTEM 4

La compañía norteamericana Avalon Hill sigue en su línea de juegos de estrategia tipo tablero con este **3rd Reich**. Ahora debemos seguir la historia de la Segunda Guerra Mundial desde la parte de los alemanes, no desde la de los aliados, como ocurre siempre. Se trata de un juego de estrategia con tableros hexagonales. En él la acción es la común a esta clase de juegos. Aunque tiene gráficos Super VGA, son demasiado sencillos; en efecto, es una lástima que no estén un poco mejor implementados.



GRID RUNNER

COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Los juegos tipo *puzzle* nunca han tenido demasiado éxito entre los usuarios de PC, entre otros motivos porque sus gráficos no eran nada del otro mundo. En el caso de **Grid Runner**, esto varía ostensiblemente, ya que Virgin ha trabajado mucho en su realización, asemejándolo a las versiones que saldrán en Sony Playstation y Sega Saturn. Tu objetivo consiste en burlar las banderas del jugador contrario, a la vez que evitas que él lo haga contigo. Por lo tanto, se trata de un trepidante arcade en el que la estrategia y unos rápidos reflejos toman parte importante. Si eres hábil, este juego te encantará, máxime si tenemos en cuenta que el número de niveles es muy alto en comparación con otros títulos del mismo género.









La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

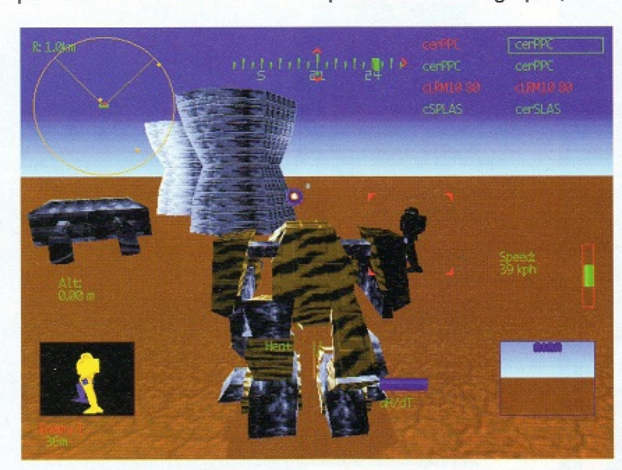
Llega a las pantallas de nuestros PCs la tercera parte de un programa que por su originalidad y jugabilidad se ha convertido en uno de los grandes clásicos de la historia del software lúdico.

Hace ya bastante tiempo apareció la primera parte del programa que ahora comentamos, *Mechwarrior*. En su tiempo fue una auténtica revolución; aunaba la jugabilidad de los mejores arcades con ciertos argumentos más propios de un simulador. Tan grande fue el éxito que no tardaron en aparecer programas más o menos clónicos del mismo, como *EarthSiege*.

Esta nueva edición del programa, más que ser una continuación de la segunda parte, como reza el propio título, es una auténtica tercera parte. Sin embargo, debido a problemas de *marketing*, Activision sólo posee los derechos de reproducción del fabuloso universo Battletech para dos partes. Por este motivo ha aparecido con el nombre de **Mechwarrior 2**.



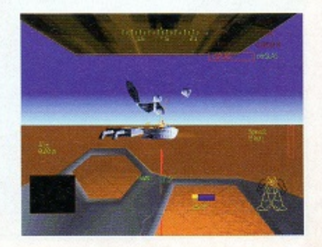
Para los que no recuerden o no hayan tenido la oportunidad de ver o jugar con algún *Mechwarrior*, el programa se puede considerar muy parecido a un simulador de tanque; sin embargo, en lugar de manejar dicho elemento, tomas el control de una especie de imponente armadura-robot. Admitiendo un abuso de notación, puedes llamar a los Mechs robots; sin embargo, esto no es del todo correcto, porque es condición indispensable para un robot tener un manejo autónomo, cosa que no ocurre en este caso.



Toda la acción se desarrolla en un futuro lejano en que el hombre se ha dispersado por todo el universo conocido. El poder se encuentra repartido en varios grupos, que, tras diversas discusiones, se han declarado una guerra a muerte. En la época de la que estamos hablando, una nueva arma ha dejado atrás los viejos y torpes tanques. Se trata de los Mechs, controlados por habilidosos pilotos, que viajan incansablemente de planeta en planeta realizando misiones de todo tipo en pro de determinado grupo poderoso.

En los anteriores lanzamientos del producto, en el juego te limitabas a ir cumpliendo con las misiones que te iban planteando tus mandos hasta que tu clan alcanzara una posición destacada dentro del espacio sideral.

Esta concepción ha sido modificada diametralmente en esta nueva edición. Antes sólo podías escoger el clan con el que luchar; ahora, en cambio, se te abre todo un mundo de distintas posibilidad. Para empezar, ahora tienes la oportunidad de dirigir tu propio grupo de Mechs mercenarios. Puedes jugar





también como mercenario, uniéndote a un grupo éstos y participando en las misiones que vayan contratando, o bien realizar misiones sueltas, algo muy útil para tomar experiencia y destreza en el manejo del enorme "robot".

Como ves, esta edición ha tenido una evolución muy similar a la de programas como el conocido *Wing Commander*. Tras los dos primeros lanzamientos, apareció *Wing Commander Privateer*, que también era un juego con cierta parte de estrategia económica.

El modo más atractivo de juego, sin lugar a dudas, es el de dirigir el grupo de mercenarios. No sólo debes preocuparte de que las batallas sean un éxito (también participas en la lucha), sino que tendrás que comprar nuevo material, mejorar tus Mechs, comprar armas según las vayas gastando, contratar a pilotos para los demás Mechs, etc. Esta última acción es muy importante, pues dependerá de la calidad de éstos que las misiones que realices sean fáciles o difíciles. Según avances en el juego, irán apareciendo diversos candidatos, cada uno con sus pros y sus contras, que debes estudiar con mucho cuidado antes de contratarles para realizar una misión. Por otro lado, en cada momento puedes escoger entre un grupo de misiones las que más te interesen. Como mercenario que eres, lo que más te preocupará es el dinero, y no la bandera que tienes que defender, de modo que trabajarás para diversos clanes enemigos entre sí.

Del grupo de misiones que aparecen pueden coger las que quieras. Eso sí, tendrás que realizarlas de una manera secuencial. Una vez hayas terminado cada misión, recibirás los ingresos en tu cuenta; preocúpate de reparar los desperfectos y mejorar tu equipo, y lánzate a la siguiente misión. El objetivo del juego es sencillo: sobrevivir.





Las misiones pueden ser de tres tipos diferentes: destrucción, en la que debes eliminar algún objetivo concreto en territorio enemigo; defensa, evitando que el enemigo destruya alguno de tus edificios; y de reconocimiento. En todas ellas siempre habrá un número de bonus por cada enemigo destruido. Algunas serán de día, otras de noche. Los planetas en los que discurre la acción son de lo más variado, desde superficies totalmente desérticas hasta pequeñas ciudades o localizaciones heladas. Las misiones que contrates vendrán por grupos, como ya he dicho, y no podrás volver hasta tu base mientras no hayas finalizado todas ellas.

Técnicamente, el juego está realmente logrado. Los gráficos, en alta resolución (hasta 1024x768), son muy buenos, especialmente en lo que respecta a los Mechs. Desde luego, necesitas un equipo potente con una tarjeta de vídeo bastante rápida. Se recomienda jugar a una resolución de 640x480, que mantiene un aspecto gráfico bastante bueno y no ralentiza tanto como las resoluciones mayores. Sin embargo, merece la pena ver el juego a 1024x768 sólo por curiosidad.

Un aspecto negativo es la pobreza de detalle en todo lo que son paisajes. Si bien las texturas de los suelos, montañas y demás peculiaridades del terreno son muy buenas, son escasos o casi nulos los elementos que se añaden al paisaje. Ni un árbol, ni una piedra, ni un matorral. No hay más que dunas, el terreno y los enemigos. En las ciudades, las casas aparecen como bloques poligonales sin desbastar, pero nada de ventanas,



ALTERNATIVAS



EARTHSIEGE
Sierra•Coktel Educative
Primera secuela de *Mechwarrior*, también de gran calidad.



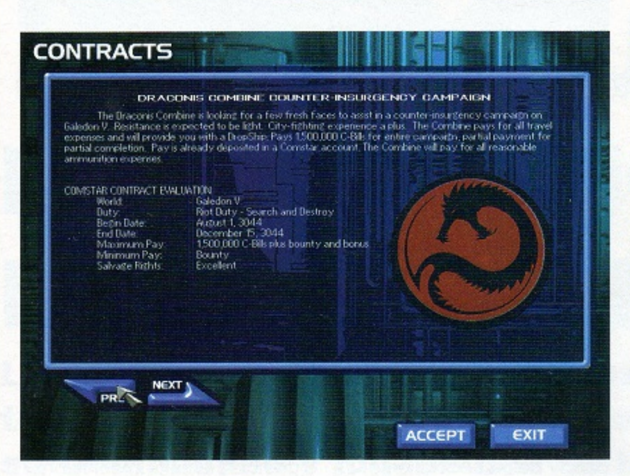
EARTHSIEGE 2
Sierra•Coktel Educative
Segunda parte del anterior; continúan los temblores de tierra.



MECHWARRIOR 2
Activision•Proein, S. A.
La primera segunda parte ya alcanzó altas cotas de calidad.







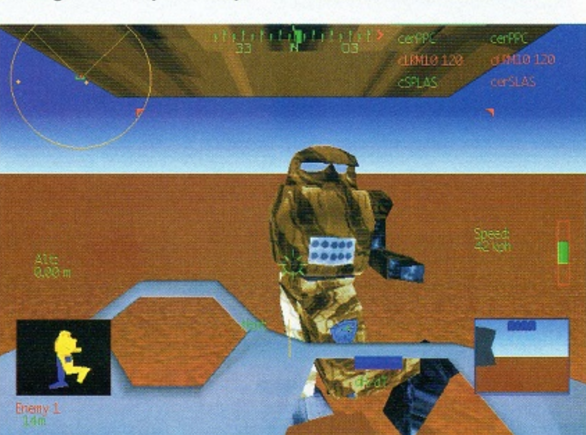
puertas, cortinas y objetos habituales, como los que adornaban y enriquecían *Duke Nukem 3D*. Es un detalle que deberían haber cuidado más los programadores; se puede considerar el único punto débil de juego.

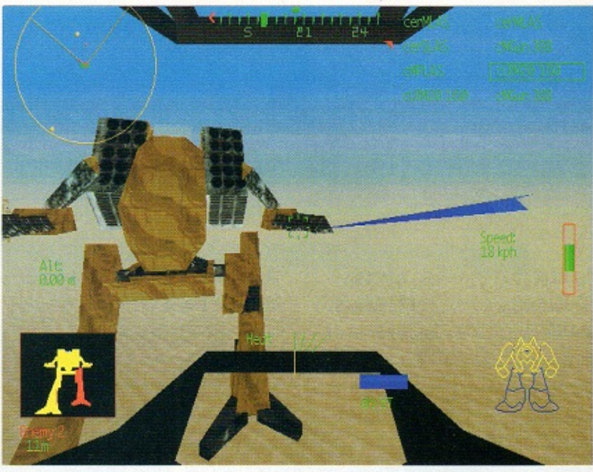
El movimiento es muy bueno, suave, con múltiple *scroll* direccional. Puedes controlar el robot desde de su interior, como es habitual en los simuladores, o bien desde su exterior, mediante una cámara que se mueve por las tres dimensiones del espacio para obtener la imagen que más te guste.

El manejo del Mech es bastante complicado. Como todo simulador que se precie, son muchas las teclas que hay que utilizar para conseguir un control absoluto y certero sobre el aparato. En este caso, si bien se ha tratado de limitar al máximo la cantidad de teclas necesarias para un manejo óptimo, no dejan de ser demasiadas para un jugador poco experimentado. Conviene, por lo tanto, hacerse con los servicios de un buen *joystick*, que facilitará en gran medida el



manejo del robot. Sidewinder 3D Pro, de Microsoft, es una opción brillante que da mucho juego con este programa. De hecho, el propio juego trae diversas configuraciones para distintos tipos de *joystick*, lo que te ayudará a conseguir un mejor manejo.





El sonido es correcto, con efectos especiales que coordinan muy bien las acciones y dan una mayor sensación de realismo. Las melodías no son especialmente destacables, aunque en un producto de estas características, donde lo fundamental es que corra la adrenalina, no son, ni mucho menos, una variable fundamental o imprescindible.

Y es que el juego es realmente bueno donde debe serlo. Proporciona acción a todo ritmo. Desde el momento en que te pongas a lo mandos de tu robot, no tendrás un instante para la distracción. Esta es la característica más destacada del programa, que posee una capacidad innata para entretener a los jugadores.

Como posibilidad adicional, y aprovechando el desarrollo espectacular de las comunicaciones, el programa permite la opción de juego en red, *MechNet*, mediante la cual podrás jugar con otros usuarios que también dispongan del programa. Ni qué decir tiene que el juego en una red local gana muchos enteros, pues siempre es más divertido conocer a tus enemigos.

En conjunto, este sólido **Mechwarriors 2: Mercenaries** es un programa muy bueno, con muchas horas de diversión potencial, y un gran avance dentro del mundo creado por BattleTech.

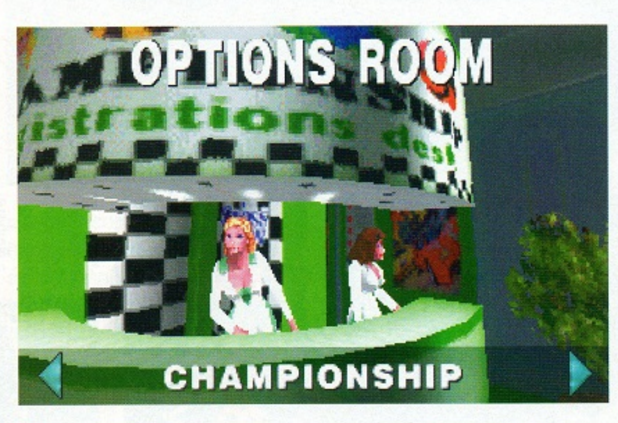
A. J. Novillo



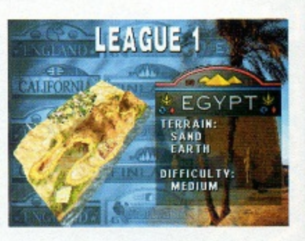
JUEGOS

Tras el éxito cosechado por *Screamer*, los programadores de Virgin te retan a una nueva y espectacular carrera con la segunda parte de tan afamado título.

SCREAMER 2





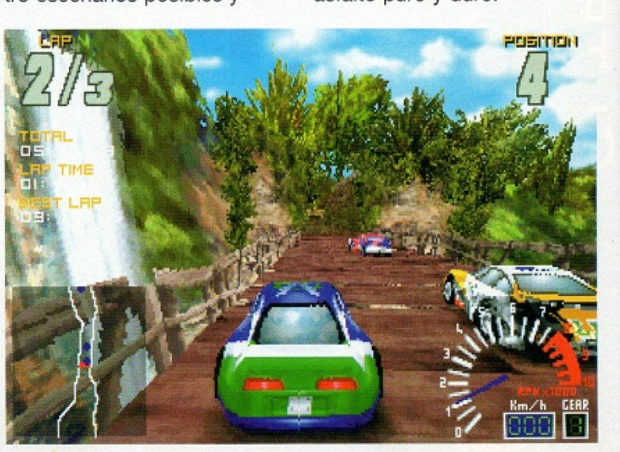


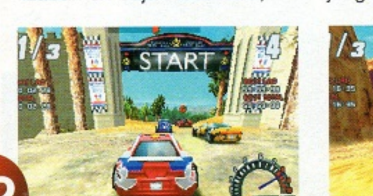
Los juegos de coches sufrieron un auténtico estremecimiento cuando la pasada temporada aparecieron en el mercado los dos títulos que hasta el momento han alcanzado el mayor nivel de realismo y calidad gráfica: *Screamer* y *The Need for Speed*. Partiendo de una concepción de juego muy similar a la que introdujeron en el mundo de las máquinas recreativas juegos del calibre de *Daytona USA* y otros de consolas como *Sega Rally*, consiguieron acercar la calidad de éstos al mundo de los ordenadores personales. Hasta ellos, los juegos se realizaban en baja resolución, con unos escenarios sosos y gráficamente insuficientes y un sonido limitado a un mero ronroneo de motor. Los lanzamientos ya comentados han dado lugar a una nueva dimensión de los juegos de carreras y se han desmarcado en cuanto a ventas de sus seguidores.

RECOMENDADO

Como suele ocurrir con todo programa de éxito que se precie, era de esperar una segunda parte que continúe explotando la veta de mercado conseguida por el producto. Si bien hace pocos números hablábamos de *The Need for Speed Special Edition*, no dejaba de ser el juego original con algunas mejoras. Ahora le toca el turno a la continuación del otro título carismático. En este caso sí es una auténtica segunda parte que, manteniendo un estilo de juego similar al de su predecesor, incorpora nuevas cualidades, especialmente gráficas.

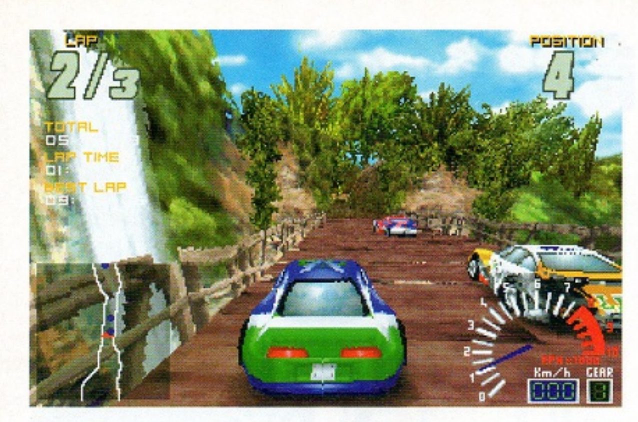
En primer lugar, puedes escoger entre cuatro escuderías a la hora de participar en los posibles eventos. Las diferencias entre ellas son prácticamente nulas, salvo por los colores de los coches. Dentro de las modalidades de juego, tendrás la posibilidad de escoger entre varias opciones. En arcade seleccionas uno de los cuatro escenarios posibles y corres el número de vueltas que hayas asignado en las opciones. Estos cuatro escenarios son diferentes en cuanto a dificultad, características físicas y trazado. El primero de ellos se encuentra ubicado en las campiñas inglesas, sobre asfalto y tierra y rodeado de bosques. El segundo, en Colombia, donde el terreno será tierra muy blanda y te moverás por zonas cercanas a la selva. El tercer circuito es Egipto, con zonas de arena y una travesía por un típico pueblo de la zona. Como último circuito, dentro de este modo, se encuentra California, con un complicado trazado sobre asfalto puro y duro.











Otra opción de juego consiste en correr un campeonato. Puedes escoger entre dos tipos distintos, a cuatro carreras, las anteriormente descritas, o a cinco, donde, además de en los circuitos ya comentados, tendrás que competir sobre las heladas carreteras de Finlandia. Para



ello dispones de los cuatro diferentes modelos de coche de tu escudería. Cada uno será óptimo para un circuito. Además, hay una configuración estándar del coche y cuatro configurables por ti, en las que podrás ajustar diversos parámetros del coche, como dureza de las tracciones, tipo de ruedas, etc. Aparte de estos tipos de competición, también podrás correr contra el tiempo para intentar batir los récords de cada circuito. Por último, existe una opción de juego multiusuario, de modo que puedes competir contra otro amigo que posea el juego, cada uno desde su casa.

Como puedes ver, las diferencias con respecto a la primera versión del programa son pequeñas. A nivel gráfico, se ha adoptado una solución idéntica a la de la primera entrega. Dispones de varias cámaras desde las que observar el juego: desde dentro del coche, opción por defecto; desde dentro del automóvil observando el salpicadero; viendo la mitad delantera del coche o bien viéndolo completo, que es la vista más espectacular. La calidad gráfica dependerá de la resolución y número de colores que escojas. Con 640x480 y 65.000 colores el aspecto gráfico es excelente. Los escenarios tienen una cantidad de detalles notable, como edificios típicos o famosos de cada una de las zonas geográficas donde se encuentra el circuito, público animando y flora y fauna propias de cada región.

El conjunto es muy atractivo y realista. Así mismo, la carretera y los movimientos de los coches simulan con mucho acierto lo que ocurre en un *rally* real. Sin duda, es uno de los detalles más importantes del programa. Es el simulador de *rallys* que muestra con mayor realismo el comportamiento del vehículo en cada momento. Esto, que aporta una enorme sensación de autenticidad, es también un problema a la hora del manejo. Éste no es sencillo, ni con *joystick* ni con teclado, debido a que el coche derrapa mucho. Y, como en los auténticos coches de carrera, dispones de muy poco ángulo de giro del volante.

Por ello, no te desesperes si en las primeras carreras eres incapaz de mantener el coche en el centro de la carretera.

Se necesitan bastantes horas de juego hasta dominarlo con precisión. No se hace a un ganador de un campeonato del mundo de *rallys* de un día para otro. Como complemento al realismo gráfico del juego, el aspecto sonoro es francamente impresionante. El sonido del motor, de las frenadas y demás ruidos que aparecen en cualquier carrera se ha implementado con un grado de realismo tal que te parecerá que realmente estás corriendo un *rally*. Aunque en un principio parezca un poco estruendoso, la verdad es que un coche de carreras hace un ruido infernal, y así, como es debido, se ha implementado en el juego, siguiendo la tendencia global hacia el máximo parecido del programa con la realidad.

A. J. NOVILLO





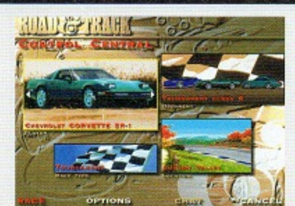




ALTERNATIVAS



SCREAMER
Grafitti•Virgin
El original... un gran juego lo mires por donde lo mires.



NFS SPECIAL EDITION
Electronic Arts•Electronic Arts
Dos nuevos circuitos para un gran juego de carreras.



F-1 GRAND PRIX II
Microprose•Proein, S.A.
Alta velocidad en el gran circulo de la Fórmula 1.

Microsoft Soccer

No cabe ninguna duda de que el fútbol es el deporte de masas por excelencia de fin de siglo. Ahora, hasta el gran gigante del software, el imponente Microsoft, se ha llegado a interesar por él.



Microsoft está apostando fuerte por el software lúdico y sigue buscando nuevos títulos que lanzar al rentable mercado del entretenimiento. Esta vez le ha tocado el turno al deporte con más éxito de nuestro país, el fútbol.

Microsoft Soccer es un simulador de fútbol para el entorno Windows muy parecido a otros títulos que llegaron al mercado hace algún tiempo. Dispone de dos modos de juego para un sólo jugador y uno de juego multijugador. En efecto, puede ser jugado por dos usuarios conectados en red. Además, sólo puede ser utilizado bajo Windows 95, de modo que el juego en red es muy fácil de usar. Si no se dispone de red, también existe la posibilidad de utilizar el módem.

Uno de los modos de juego es Torneo, y permite luchar por un gran premio contra un máximo de 16 equipos. El sistema de juego que sigue es el de eliminatoria, y los partidos pueden ser simulados o jugados para dotar de mayor velocidad a la competición. Por otra parte, el modo sencillo permite jugar un partido entre dos equipos, que se pueden elegir de entre una lista que abarca casi todo el mundo.

El usuario puede cambiar opciones como la flexibilidad del colegiado, las condiciones del campo y la duración de cada encuentro, así como la táctica del equipo.

Los gráficos son más bien normales, sin ningún detalle que destaque especialmente. Los del campo y el público son correctos, sin más, y los de los jugadores son adecuados, aunque resultan muy poco convincentes. Las animaciones tampoco llaman la atención, aunque no por ello están mal realizadas.

El sonido del programa se sitúa a la par de los gráficos. El ambiente es bastante soso. Así mismo, los jugadores contribuyen poco a crear una buena ambientación de partido de fútbol. Las melodías del juego, por su parte, dejan bastante que desear.

En definitiva, **Microsoft Soccer** es un juego de fútbol del montón que no está a la altura de otros títulos similares aparecidos en fechas recientes. Lo más destacado es quizá la posibilidad de jugar en red con un amigo, aunque esta característica ya es un estándar en la mayoría de los programas han aparecido últimamente.

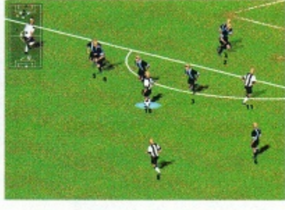
F. de la Villa

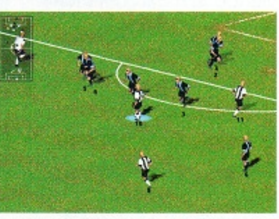












ALTERNATIVAS



OLYMPIC SOCCER
U. S. Gold•Electronic Arts
Un producto que deja bastante que desear.



STRIKER 96
Acclaim•Arcadia
Versión del 96 de un clásico de los simuladores de fútbol.



Crusader 2: No Regret

Cuando un programa tiene éxito no tarda en aparecer una segunda parte que intenta aprovechar el filón. En este caso, la segunda entrega es tan buena como el mismo producto original.



Crusader 2: No Regret es la segunda parte de un producto que seguramente conocerás, *Crusader: No Remorse*. El título es prácticamente el mismo, y se corresponde con el juego en sí. La segunda parte de la cruzada contra los "malos" es idéntica a la primera, de modo que se podría asegurar que nos encontramos ante un *Crusader: No Remorse* ligeramente mejorado y con nuevas pantallas.

Si no has tenido el honor de jugar con la excelente primera parte, te comento un poco la mecánica del juego. El protagonista es un soldado rebelde que se mueve por un escenario aniquilando a los "malos", desarticulando trampas, abriendo puertas y destrozando un poco el decorado. El protagonista es capaz de realizar una variedad de movimientos muy grande, que dota al juego de un mayor interés. Puede saltar, correr, girar, agacharse, rodar por el suelo y desplazarse lateralmente para esquivar los disparos de los enemigos o para atacar por sorpresa. Si esto te parece poco, también puede utilizar objetos, y dispone de diversas armas y utensilios.

El programa es un arcade en el que no sólo hay que utilizar los reflejos. También es necesario un poco de cerebro para salir airoso de las situaciones comprometidas que se presentan.

Los gráficos del juego son realmente buenos. Poseen resolución SVGA y existe la posibilidad de elegir 16 *bits* de color, con lo que la calidad es todavía mayor. Los



decorados están llenos de detalles y, aunque se encuentran un poco recargados, proporcionan un aspecto excelente. Los personajes son muy vistosos y están perfectamente animados.

A veces hay vídeos de gran calidad que te proporcionan las pistas necesarias para finalizar con éxito tu cometido.

La música es de estilo *heavy-rock* y le viene que ni pintada a un juego de mucha acción como **Crusader 2: No Regret**. Los efectos sonoros y las voces también merecen una buena nota.



Normalmente, las segundas partes de los juegos de ordenador no alcanzan tanto éxito como las primeras. Pero en esta ocasión quizá la regla no se cumpla. Estamos ante un título que, si bien es cierto que no aporta nada nuevo, sigue siendo muy bueno, se mire por donde se mire.

F. de la Villa



La cruzada de la resistencia continúa.

ALTERNATIVAS



CRUSADER: NO REMORSE
Origin•Electronic Arts
Primera entrega de este producto, con altas cotas de jugabilidad.



TIME COMMANDO
Adeline•Electronic Arts
Otro tipo de arcade tridimensional de excelente calidad.

Harvester

Si perdieses la conciencia y, al despertar, ten encontraras en otro cuerpo, ¿qué actitud tomarías? La respuesta se encuentra en esta complicada y sólida aventura gráfica.

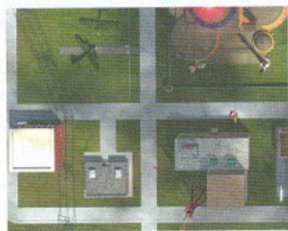




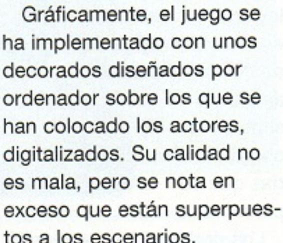
Un pérdida repentina de la conciencia termina con un viaje en el tiempo a un pueblo, Harvester, de la América de los años cincuenta. Cómo regresar a nuestro tiempo y resolver los misterios y problemas que ocurren en esta pequeña población serán los problemas de tu protagonista.

Esta aventura gráfica mezcla los valores de los clásicos del género con oscurantismos y fenómenos parasicológicos. El aspecto "lovecraftiano" de algunos personajes y decorados dan un carácter macabro a la aventura. Para conseguir tus objetivos haz uso de los objetos que encuentres, de la amistad de tus conciudadanos y de tu saber estar. Tienes que tratar con viejas locas, militares obsesionados con el enemigo comunista, con una orden llamada Harvester Moon, etc. Sólo tu habilidad puede resolver las situaciones que te ocurran con habilidad y mucha, mucha paciencia.

Con un cursor apuntas sobre los objetos. Te dará una descripción de ellos y, si puedes cogerlos, aparecerá una mano. Si pulsas sobre algún personaje, puedes hablar con él. Tras su respuesta, aparecerá una lista con palabras sobre las que puedes profundizar en la conversación y, en algunos casos, opciones de respuesta.







Gráficamente, el juego se ha implementado con unos decorados diseñados por ordenador sobre los que se han colocado los actores, digitalizados. Su calidad no es mala, pero se nota en exceso que están superpuestos a los escenarios.

Por otra parte, la historia no queda nada clara en un principio; jugarás sin tener claro tu objetivo. Según avances, encontrarás situaciones que resolver que nos acabarán llevando hasta el deseado final. Sin embargo, la historia es demasiado rebuscada como para ser creíble.





El sonido es correcto, con voces digitalizadas en inglés. Es una videoaventura de cierta calidad, pero que no aporta más que unas cuantas horas de entretenimiento.

A. J. Novillo

FICHA TECNICA

Harvester **3**

VIRGIN — 1 JUGADOR
VIRGIN — P.V.P. Consultar

486/66
SVGA
8 Mb
4 Mb

G S D (10–1)

71

Una videoaventura sólida y un tanto espesa.

ALTERNATIVAS



BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Los templarios vuelven otra vez, dispuestos a hacer de las suyas.



AZRAEL'S TEAR
Mindscape•Proein, S. A.
Déjate inundar por una lágrima de gran calidad.



NHL Hockey '97

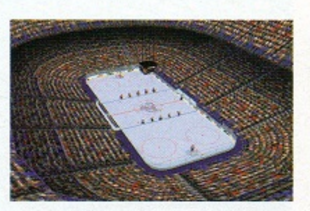
La división deportiva de Electronic Arts te ofrece un juego deportivo para chicos "duros de pelar". Con él podrás disfrutar a lo grande en una competición a veces cruenta.

Cada vez son más los títulos dedicados a deportes que ofrecen gran calidad. Es el caso de **NHL Hockey 97**, un simulador de hockey sobre hielo de EA Sports. Bajo este sello han aparecido títulos como *Fifa Soccer 96*. Es cierto que el hockey sobre hielo no goza de gran aceptación en nuestro país, pero no por ello disfrutarás menos de este producto.

NHL Hockey 97 pone a tu disposición tres modos de juego. El primero de ellos, *Exhibition*, es el más sencillo.

Como no podía ser de otra manera, el juego incluye diversas opciones de configuración que modificas a tu gusto antes de cada partido. Algunas pueden ser variadas incluso durante el desarrollo del mismo. Existen opciones para cambiar las reglas del juego y la plantilla, comerciar con los jugadores, ver estadísticas y aumentar o disminuir la dificultad del juego. Otra posibilidad interesante es la de jugar a través de una red local o un módem con otro usuario.

digitalizaciones de los jugadores. Incluso es posible ver el diseño de los cascos de los porteros, un signo característico de cada equipo de hockey sobre hielo. Pero no sólo son buenos los gráficos de los menús. Como novedad, **NHL Hockey 97** incorpora gráficos vectoriales con texturas, en lugar de los clásicos *sprites*. La calidad gráfica de los jugadores es buena, aunque pierden definición cuando











En juegas un partido con dos de los mejores equipos. La segunda opción es *Season* (temporada), que te permite iniciar o continuar una temporada completa. En *Play-off* juegas en modo eliminatoria.

Lo más llamativo del programa, en un primer vistazo, es la calidad de los menús. El diseño está muy cuidado y los gráficos son muy buenos. Todas las pantallas están llenas de colorido, logotipos y

la cámara se aleja de ellos. Sin embargo, hay que pagar un precio alto por disfrutar de unos gráficos mejores. El juego necesita un Pentium potente y una buena tarjeta gráfica para ser disfrutado sin problemas de rendimiento.

El programa incluye unas melodías alegres y unos efectos muy buenos. No hay que reprochar nada en este aspecto a los programadores.

Resumiendo, un producto muy divertido, con cuidado diseño, bonitos gráficos y buen sonido. No esperes ni un momento, coge tu *stick* y ¡sal disparado a la cancha!

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



NHL POWERPLAY
Virgin•Virgin
Un programa con pocas luces que no iluminó a nadie.



NHL 96
EA Sports•Electronic Arts
Ya en la edición del 96 Electronic Arts ofrecía gran calidad.

Vuelve el más famoso detective de todos los tiempos con uno de los casos más enrevesados y personales que haya tenido que resolver a lo largo de su trepidante y peligrosa vida.





SHERLOCK HOLMES 2:
EL CASO DE LA ROSA TATUADA



Cuando el conocido escritor británico Sir Arthur Conan Doyle utilizó los dos conocidos relatos de Edgar Allan Poe para crear su personaje Sherlock Holmes, jamás pensó que llegaría a superarle en popularidad y que se convertiría en uno de los personajes de ficción que más hondo ha calado entre las distintas generaciones que han ido surgiendo desde entonces. La agudeza de sus juicios, su innata perspicacia, su elegancia y esa enorme capacidad para hacer fácil lo difícil han hecho que abandone el universo literario para acceder a otros medios de masas, como el cine, la televisión y, no podía ser de otro modo, los videojuegos.

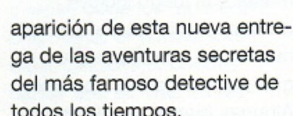
Y es que era difícil que un personaje con tanto magnetismo para el público quedara al margen del cada día más creciente mundo del software de entretenimiento. Así lo pensaron los programadores, y lanzaron *The lost files of Sherlock Holmes*, una videoaventura que hace ya unos años tuvo un éxito enorme. Desde entonces, la tecnología multimedia a revolucionado el concepto y las posibilidades de los juegos de ordenador.

La comercialización masiva de los lectores de CD-ROM ha llevado a la introducción de vídeos y digitalizaciones en los programas. Las nuevas tarjetas de vídeo de bus local permiten mayores resoluciones, con muchos más colores. Todos estos avances son los que han potenciado la



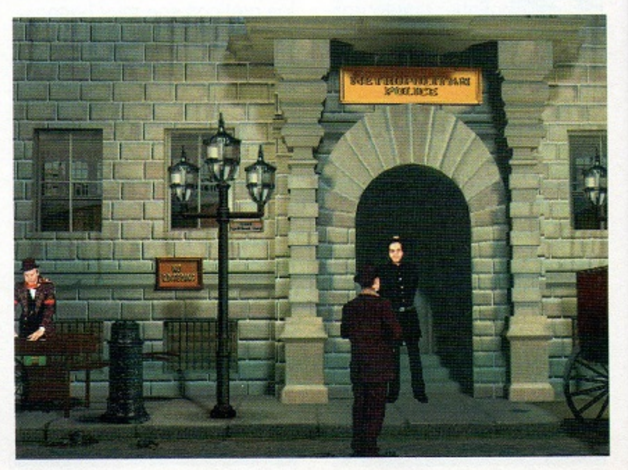
aparición de esta nueva entrega de las aventuras secretas del más famoso detective de todos los tiempos.

Con esta segunda parte, te encuentras ante un juego de características similares a la primera entrega, adaptado a la nueva tecnología y con un guión capaz de volver loco a los más afamados jugadores de aventuras. En este caso, recibirás una llamada del hermano de Sherlock Holmes para una cita sobre un oscuro suceso. Cuando te acercas al club en el que has quedado con él, una explosión destruye el local y acaba con el hermano en el hospital. Nuestro detective se verá sumido en una gran depresión que hará que su fiel compañero, el mediocre doctor Watson, comience



una investigación sobre el hecho que llevará al conocido detective a resolver un siniestro caso que te pondrá los pelos de punta.

Tras tan breve sinopsis, queda claro que el juego es una videoaventura al estilo más tradicional. Manejarás a tu personaje, que unas veces será el audaz Sherlock y otras el elemental Watson, recorrerás multitud de lugares buscando pistas y objetos que debes utilizar con maestría para ir superando todas las dificultades que vayan apareciendo a tu paso, que nos serán pocas. Te vas a mover por la ciudad de Londres de finales del siglo pasado, muy bien recreada, por cierto. Sobre un mapa de la ciudad irán apareciendo los lugares a los que tienes la posibilidad de acudir. En cada





uno de ellos encontrarás distintos personajes, con los que podremos dialogar y que te darán información fundamental para continuar tu peliaguda investigación. También vas a encontrar diversos objetos en tu camino cuyo uso será necesario en momentos posteriores. Es fundamental observar con detenimiento cada uno de los objetos que aparecen indicados cuando pasas el ratón sobre la pantalla.

Mirar algunos de ellos puede llevarte a nuevas posibilidades de conversación que te sacarán de más de un apuro. El manejo de las opciones, el inventario y demás se hace a través de un menú que aparece al pulsar el botón derecho del ratón. Con el izquierdo podrás dialogar con los personajes que lo permitan u observar los objetos. Los que se puedan coger o manipular tendrán una opción especial dentro del menú del botón derecho.

La dificultad de algunas partes del programa es considerablemente elevada. Así pues, será conveniente que te armes de paciencia antes de comenzar a jugar y no desesperes cuando te quedes "momentáneamente" atascado. Es fundamental ver todos los objetos y agotar todas las posibilidades de conversación que se tengan.







Gráficamente, el juego se encuentra a años luz de su primera parte. Los decorados están realizados mediante técnicas de modelado por ordenador a partir de digitalizaciones de objetos reales. Se encuentran en alta resolución a 256 colores. Son muy detallados y se ve que se han cuidado para recrear con la mayor calidad posible el ambiente de la época. Los personajes son actores a los que se ha digitalizado e introducido sobre los decorados. Al no estar modelados, siempre aparece esa pequeña diferencia en sus contornos con el decorado, aunque en este caso es bastante discreta.

La variedad de escenarios es grande. han sido incluidas algunas fotos de los lugares originales a finales del siglo pasado. Como ya viene siendo habitual, todos los diálogos del programa son hablados. Sin embargo, tiene una opción para que aparezcan a la vez en la pantalla. Se trata de una opción muy útil, que se echa de menos en otro juegos, pues permite a los usuarios que no tengan un nivel de inglés medio-alto no perderse por culpa del idioma. De todos modos, en este programa no habrá problema, pues aparecerá una versión totalmente traducida al castellano, tanto en rótulos como en voces. El resto de efectos sonoros ayuda con la ambientación, así como la selección de melodías que marcan el ritmo de la aventura en cada momento.

Como ya ocurrió con su primera parte, te encuentras con una aventura excelente a todos los niveles, tanto técnicos como de diversión y entretenimiento. Sin lugar a dudas, está llamada a ser uno de los éxitos de la temporada entrante. Es un programa que retoma un poco las videoaventuras más clásicas frente al aluvión de películas interactivas y programas cargados de vídeo pero carentes de una base suficientemente sólida.

Indispensable para los amantes de las videoaventuras, gustará también al resto de jugadores que encontrarán en el programa muchas dosis de diversión e investigación.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



SHERLOCK HOLMES
Electronic Arts•Electronic Arts
Primera aventura del conocido detective, sin gráficos digitalizados.



BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Los templarios protagonizan esta trepidante aventura atemporal.



CH. OF THE SWORD
Psygnosis•Electronic Arts
En esta ocasión son los caballeros del Rey Arturo el centro del juego.

Deadly Tide

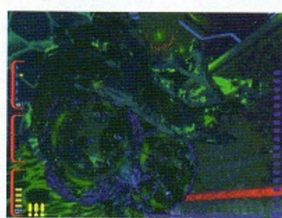
Sumérgete en una guerra submarina para liberar al planeta de una invasión de malvados alienígenas. ¿Dónde he oído esto antes?

Películas como *Independence Day* son auténticos fenómenos sociales. La psicosis alienígena, unida al descubrimiento de vida en Marte, ha revolucionado a nuestra siempre convulsa sociedad en estos últimos meses. Aprovechando este tirón, te encuentras ante un producto en el que debes defender la tierra de una invasión de extraterrestres que se han sumergido en el fondo de los océanos para, desde allí, inundar el planeta, exterminar a las criaturas terrestres y colonizar la Tierra. Lo que no suponían los alienígenas era que en una parte del mundo se trabajaba en un caza submarino con el que se intentará evitar la destrucción de la vida como hasta ahora la conocíamos. Una historia poco original que da vida a un programa entretenido y bien acabado.

Algunos lectores recordarán un título de la pasada temporada: *Wetlands*. Pues bien, los parecidos entre ambos son asombrosos. Son arcades de mirilla en los que disparas a todo lo que se ponga a tu alcance. A tu alrededor hay multitud de enemigos que no cesarán de acosarte y dispararte.

Tienes un control muy limitado sobre el movimiento del protagonista. Tanto él como los enemigos siguen un guión preestablecido; tú sólo debes intentar defenestrar el máximo número de enemigos. En ocasiones puedes moverte en ángulos cercanos a 180 grados, sólo durante unos instantes. La mayoría de la acción transcurre en medios líquidos, dentro de una nave o andando. En ambos casos debes cumplir unas misiones, con objetivos relativamente concretos, como destruir algún objeto o llegar sano y salvo hasta algún lugar.

Lo más triste es que, pese a haber transcurrido casi un año entre un juego y otro, la calidad es similar. Este es el punto más flojo del programa, y el que más debe criticarse. No es admisible que, con los equipos que se exigen para los juegos y con la tecnología existente, se hagan programas con una resolución de

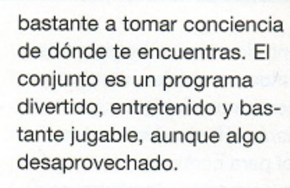




320x200. Si el juego se hubiese realizado con mayores resoluciones, el resultado sería, si bien no original, muy divertido y jugable. De hecho, esto ya lo es, pese a la dificultad bastante elevada de alguno de sus niveles.

Sin embargo, la pobreza gráfica arruina un poco el auténtico valor que posee. Porque, por otro lado, los vídeos que enlazan unas secuencias de acción con otras son bastante buenos, pese a su resolución, y la acción transcurre con maestría propia de un James Cameron. Sonoramente, el programa es aceptable, con unos efectos que te ayudan bastante a tomar conciencia de dónde te encuentras. El conjunto es un programa divertido, entretenido y bastante jugable, aunque algo desaprovechado.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



WETLANDS
New World Computing•Proein, S.A.
Un gran juego de mirilla de una casa especializada en rol.



RAVEN PROJECT
Mindscape•Proein, S.A.
Un programa que combina simulador con juego de tiro.

FICHA TECNICA

Deadly Tide 4

MICROSOFT — 1 JUGADOR
MICROSOFT — P.V.P. Consultar.

486 · SVGA · 8 Mb · 12 Mb

G S D (escala 1–10)

70

Marcianitos agresivos con sabor a Cameron y su *Abyss*.

NFL Quaterback Club '97

Una vez más llega a nuestras pantallas uno de los deportes favoritos de los americanos. Y es que, en efecto, en los EE.UU. no sólo existen los fabulosos astros de la NBA...





NFL Quarterback Club 97, como su propio nombre indica, es la continuación de un juego de fútbol americano de cierta calidad que apareció hace unos cuantos meses en el mercado. Pero no esperéis encontrar grandes novedades en esta nueva edición. No es más que un lavado de cara de la anterior, sin mayores pretensiones. Aunque no por ello deja de ser un programa de calidad.

NFL Quaterback Club 97 dispone de tres modos de juego: Partido, Simulación y Juego Rápido. El modo Partido te permite jugar diversos tipos de encuentros, desde la pretemporada hasta la Pro Bowl. El modo Simulación te brinda la oportunidad de revivir situaciones comprometidas sucedidas en partidos reales. Si las situaciones incluidas no te convencen, puedes diseñar las tuyas propias. El Juego Rápido te permite comenzar directamente un partido.

El programa está lleno de opciones que lo hacen mucho más variado. Se puede cambiar el tipo de estadio, comerciar con jugadores, ver estadísticas, cambiar las cámaras de posición, y un largo etcétera. Sin embargo, se echa en falta la posibilidad de diseñar las jugadas, al igual que ocurría con su antecesor.

Los gráficos han mejorado hasta cierto punto. El diseño de los menús sigue siendo bastante bueno, con gráficos vistosos y llamativos. Los partidos se desarrollan ahora en SVGA, pero los gráficos de los jugadores siguen dejando bastante que desear. Sin embargo, están muy bien animados. Así pues, una de cal y otra de arena.

La calidad del sonido se corresponde con la que cabe esperar de un juego deportivo. Melodías típicas de programa televisivo de deportes, buen ambiente de estadio con cantos incluidos y gritos de los jugadores, etc. No hay comentarista, pero en un programa de fútbol americano, en el que se producen tantas pausas, no hace falta.

NFL Quarterback Club 97 decepciona porque se suele esperar mucho más de una segunda parte. De todos modos, es un buen juego de fútbol americano cuyos aspectos técnicos siguen siendo susceptibles de mejora.

F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



QUATERBACK CLUB '96
Acclaim•Arcadia
Predecesor de este título, con una calidad similar.



FOOTBALL PRO '96
Sierra•Coktel Educative
Uno de los mejores productos del género







GENE MACHINE

En esta ocasión te ha tocado ser un respetado caballero inglés, conocido en todo el mundo por sus aventuras. Sin embargo, se te presenta la situación más difícil de tu carrera: salvar el mundo.

En esta ocasión te presentamos una aventura gráfica de corte clásico traducida enteramente al castellano. Su argumento, como ya casi es costumbre, no es nada original. En una isla perdida hay un científico loco que planea apoderarse del mundo con un ejército de criaturas mutantes producto de su laboratorio. Setenta y Tres, un extraño gato parlante, logró escapar y te pide ayuda antes de que sea demasiado tarde.

La aventura se juega de la forma habitual. Con el ratón se dirige al personaje principal y, pulsando sobre los objetos, se pueden realizan las acciones. Y, no podía ser menos, dispones de un inventario con los objetos que vas recogiendo por el camino.

Los gráficos del juego son una extraña mezcla de dibujos realizados a mano, gráficos "renderizados" y otros creados con herramientas de dibujo en un ordenador. Todas las escenas han sido ideadas a mano y posteriormente se han digitalizado para ser introducidas en el juego. Sin embargo, los gráficos de los personajes y de todos los objetos que están dotados de movimiento se nota que no están realizados con la misma técnica. Esta mezcla de estilos no produce mal resultado, pero proporciona al juego una apariencia un tanto extraña.

Sin duda, es un programa de contrastes. Los gráficos de los personajes han sido bastante cuidados, mientras que los decorados no acaban de convencer. Por otra parte, las animaciones también son muy detalladas, pero no todas poseen gran calidad.

La música del juego es bastante agradable y resulta muy adecuada para la época en que se desarrolla. Los efectos sonoros, más bien escasos, también son buenos. Prácticamente sólo se utilizan para mejorar la ambientación de determinadas escenas, como, por ejemplo, la estación de tren.

La traducción al castellano de **The Gene Machine** incluye las voces de los personajes. Es un detalle muy de agradecer, especialmente en un videojuego del género.

Se trata de una aventura gráfica clásica, sin novedad que la haga destacar de las demás, y con un nivel de dificultad intermedio. Recomendada para los incondicionales de los juegos de este tipo.

F. de la Villa















ALTERNATIVAS



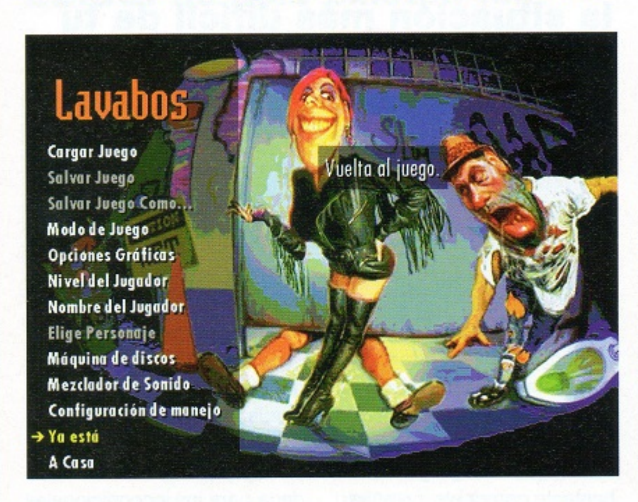
BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Una aventura templaria donde las haya...



ELK MOON MURDER
Activision•Proein, S.A.
Los sempiternos asesinatos de la ciudad de Santa Fe.

JUEGOS ROAD RASH

En el mundo de las motos y los motoristas tan sólo importa la velocidad. Tu montura tiene que ser más rápida y, por supuesto, más bonita que la del contrario.



Las carreras de **Road Rash** no son profesionales. Las calles y las autopistas soportarán tus ruedas y la única regla es ganar. Podrás usar una cadena para tirar de la moto a un contrincante o sacarlo de la calzada de una patada. Tú mismo darás con tus huesos en el suelo más de una vez.

El programa está creado con gran sentido del humor, y con un doblaje al español por encima de la media.

Los gráficos, basados en digitalizaciones retocadas, están en perfecta concordancia con el resto del programa. La música que ameniza los menús es *rock 'n roll* duro de calidad inusitada.



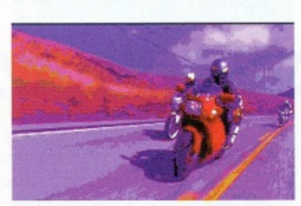
Hay varias modalidades de carrera. En la primera, el único objetivo de llegar el primero. Luego puedes entrar en un bar a retar a los distintos oponentes, de manera que ganar la carrera se transforme en beneficios para tu bolsillo. En tercer lugar existe la posibilidad de jugar contra otro, mediante módem o red local.

Una vez en la carretera, la visión es desde detrás del corredor. Esto te permite observar sin problemas a tus contrincantes. Dependiendo de la potencia de tu ordenador, podrás elegir una resolución de juego más o menos elevada, desde un cuarto de pantalla de 320x240, hasta llenar una pantalla de 640x480.

La representación de la carretera es excelente. Incluso han difuminado las rayas de la misma para aumentar la sensación de velocidad. Los laterales del firme son de gran calidad; cambiando completamente en cada circuito; acompañan a la perfección las cuestas de la carretera.

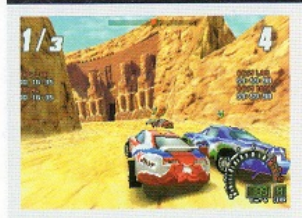
Ya en marcha, la música deja paso a los efectos de sonido, como los motores, los frenos o la sirena de la policía persiguiéndote.

A. VEGAS

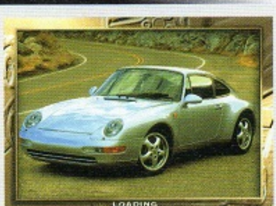




ALTERNATIVAS



SCREAMER 2
Graffiti•Virgin
Un programa italiano de velocidad sin barreras.



NEED FOR SPEED
Electronic Arts•Electronics Arts
Velocidad para todos aquellos que la lleven en la sangre.

FICHA TECNICA

Road Rash — 1

E. ARTS — 1-2 JUGADORES
E. ARTS — P.V.P. Consultar

486/66
SVGA
8 Mb
1 Mb

G S D

81

Galopa ferozmente sobre tu *burra*.



4-4-2 SOCCER

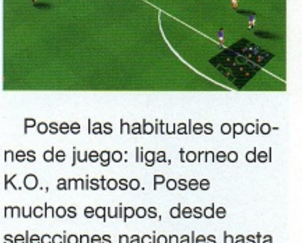
El enésimo intento, y no el mejor, de acercar el mundo del balón a las pantallas de nuestros ingenuos PCs.











Año tras año aparecen programas que tratan de aprovechar el tirón publicitario de los más importantes eventos deportivos. No podía ser menos en un país como el nuestro, en el que hemos evolucionado del "pan y circo" al "pan y fútbol". De este modo, en la temporada con más partidos, televisados o no, con más millones en fichajes y más revuelos, no podían faltar los juegos que recreasen al deporte rey. Antes de la llegada del esperadísimo *Fifa Soccer 97*, los muchachos de Virgin nos traen **4-4-2**.

Antes de entrar en mayores profundidades, conviene reflexionar un poco sobre el género. Todos los tipos de simuladores de fútbol están descubiertos. Ya se han probado todas las perspectivas, todos los modelos de jugadores, las cámaras, etc. Por ello, muchos juegos que se lanzan al mercado carecen de sentido; no son más que actualizaciones con pequeñas o nulas diferencias. Casos como *Striker* justifican esta sentencia. Sólo se encuentran pequeñas mejoras gráficas, y en la música y efectos sonoros.

Por tanto, ¿qué debemos exigir a un juego nuevo de estas características? Desde luego, no originalidad. Básicamente, que sea capaz de entretener y divertir cuando se juega. En realidad éste es el objetivo último de cada programa que se realiza, o debería serlo. Desgraciadamente, este es el caso del juego que aquí se comenta. Ni su desarrollo ni su realización aportan nada novedoso al panorama de juegos deportivos.





Posee las habituales opciones de juego: liga, torneo del K.O., amistoso. Posee muchos equipos, desde selecciones nacionales hasta grupos locales. Los nombres de los jugadores no coinciden con los de la actualidad, pero es un detalle que no influiría demasiado en un juicio crítico.

Técnicamente, el producto es correcto. Escoges la resolución gráfica entre baja y alta; los *sprites* son demasiado pequeños y no poseen mucho detalle, pero el movimiento es correcto y suave. Con las cámaras predefinidas puedes cambiar el punto de vista, aunque estos "puntos" de referencia son más espectaculares que útiles. El aspecto sonoro es discreto y ni las melodías ni los efectos especiales son de buena calidad.

Lo realmente grave en este programa no es la mediocridad de cada uno de sus aspectos externos, pues eso se podría salvar con capacidad de divertir y jugabilidad. Ahí es donde flaquea. El juego es confuso, difícil de manejar. Todo esto hace que el producto carezca de atractivo y, como además no tiene ninguna otra cualidad con la que competir, se convierta en un programa más de fútbol que pasará sin pena ni gloria y que nadie recordará dentro de dos meses.

A. J. Novillo



El mezquino sentido de la mediocridad deportiva.

ALTERNATIVAS



OLYMPIC SOCCER
U. S. Gold•Electronic Arts
Un programa más mediocre todavía que el que presentamos.



STRIKER 96
Acclaim•Arcadia
Otro producto que se aleja bastante de la calidad verdadera.

HARDLINE

Son tiempos adversos para la población. Las oscuras tropas de los Sectoids dominan la ciudad. Tan sólo un puñado de los que guardan la ley y el orden pueden luchar contra esta organización siniestra.

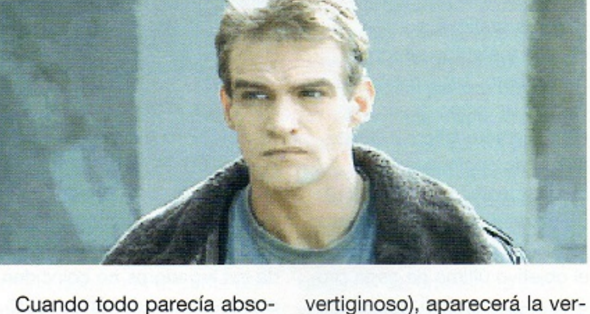


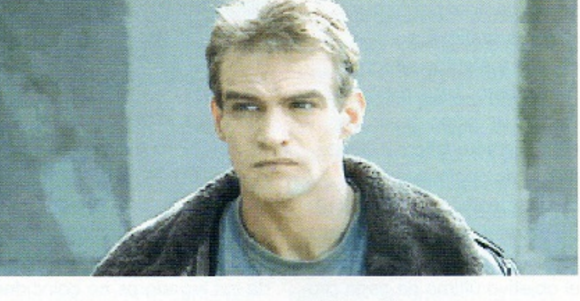
Sólo tienes que imaginártelo por un momento para sentir un frío escalofrío en tu espalda. Unas gigantescas compuertas se abren y un grupo de soldados se introducen en el interior de lo que parece una especie de fábrica... o algo peor. La tensión "se masca" por todo lados. Tus queridos amigos los soldados se introducen lentamente en el interior, separándose para facilitar la búsqueda. En breve, antes de lo que todos quisieran, un comando se encuentra con el que será el primer cadáver de la tarde.

De repente surge lo inesperado (realmente, es lo que todos los espectadores esperábamos); aparecen, como venidos de la nada, los Sectoids, una especie de secta, muy bien organizada, que domina la ciudad a base de terror, muerte y destrucción.

RECOMENDADO

Poco a poco, los soldados empiezan a fallecer por causas para nada naturales. Uno a uno, caen todos en combate con el contrapunto desolador de que ellos no están produciendo la más mínima baja en el grupo de los atacantes.

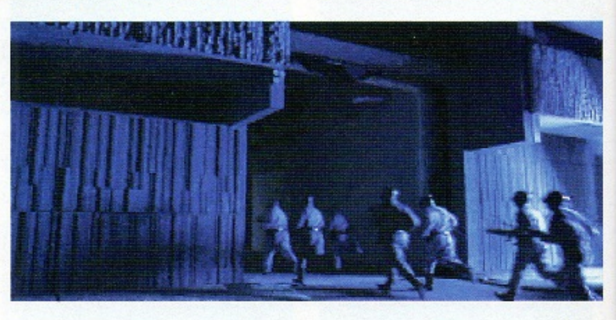




Cuando todo parecía absolutamente perdido renace esperanza; uno de los soldados sigue vivo e intenta llamar a unos refuerzos para que cambien radicalmente la situación. Pero al momento la última oportunidad desaparece: el superviviente esperanzador es eliminado sin piedad.

Después de esta impactante secuencia, y tras unos títulos de crédito que son demasiado "parecidos" a los de la película *Speed* (los títulos van surgiendo mientras la cámara sigue el curso de unas tuberías en un *travelling* vertical hacia abajo de lo más vertiginoso), aparecerá la verdadera historia. Ahora eres un miembro de una audaz patrulla de rescate. Lo más curioso, y es que las cosas deben de andar excesivamente mal en la época de nuestro querido y complejo juego, es que eres el único integrante de la patrulla de rescate (tú y tu querido helicóptero, al que, si te van bien las cosas en el transcurso del juego, destruirán los malvados Sectoids; no te digo lo que pasará si te van mal).

Pues bien, el galante héroe recibirá una desesperada llamada de auxilio: una joven y dócil damisela está siendo brutalmente atacada por los enloquecidos personajes. Como no podía ser de otra manera, el aguerrido protagonista, perfecto ejemplo de buen samaritano, corre raudo hacia la bella doncella. Una vez allí, descubre que ni los juegos de ordenador son ya cuentos de hadas, y se encuentra con que su única esperanza de boda es un entierro más que seguro.












Las sensaciones que tienes cuando empiezas a internarte en los vericuetos del juego son un tanto imprecisas. No sabes muy bien si te encuentras con una aventura gráfica de última generación o si lo que vas a disfrutar (lo del disfrute, por lo menos, lo tienes claro) es un arcade de plataformas. Al final lo que tienes a tu disposición es un poco de ambos géneros: un arcade en el que tu papel se basa principalmente en ser el más rápido de la ciudad, y una aventura gráfica más bien de segundo orden en la que debes utilizar los objetos adecuados en su lugar correspondiente.

El programa, que se juega a las mil maravillas desde nuestro querido y muchas veces añorado MS-DOS, tiene unos gráficos, y lo digo en el sentido más literal de la frase, de auténtica película. Además de poseer multitud de actores de una calidad sin tacha, los fondos por los que se mueven éstos son reales. Y si a todos estos pequeños detalles le añades que tales pantallas son de un tamaño tal que logra quitar el hipo al más "ebrio" de los jugadores, y que además se mueven y



se animan con una fluidez de fábula, te encuentras ante una verdadera película interactiva. De esas con las que todo el mundo ha soñado alguna vez jugar.

El juego, no podía ser menos, cuenta con las voces de los personajes que se cruzan en tu sangrienta epopeya. Además, oirás todos los tiros que tendrás el placer de "escupir" en el transcurso de tu aventura personal.

Por supuesto, un programa que posee estas características de ensueño debe tener una de las mejores bandas sonoras que se pueden encontrar en el campo informático. Sin embargo, lamentablemente, este programa no cumple tal requisito; y no sólo eso, sino que la música del juego se hace a ratos incluso insufrible.



Entonces, ¿cuál es el resultado final de semejante juego? Pues bien, esto se puede ver desde dos puntos distintos. Por un lado, hay que criticar un poco el camino que están llevando las casas a la hora de crear sus programas. Cuando se meten ingredientes de cine en un programa de ordenador, desde mi sincero punto de vista, deberían ser un poco más consecuentes y crear unas películas con un mínimo de estilo, porque esto se les está escapando de las manos. Por otro lado, como juego, es bastante sólido, aunque posee altas cotas de violencia injustificada.

V. Sánchez

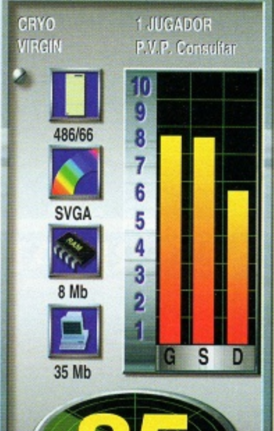
FICHA TÉCNICA



Hardline 3

CRYO
VIRGIN

1 JUGADOR
P.V.P. Consultar



85

Haciendo ejercicios de tiro a lo John Wayne.

ALTERNATIVAS



SPYCRAFT
Activision•Proein, S.A.
Este programa de espionaje contaba con su correspondiente fase de tiro.



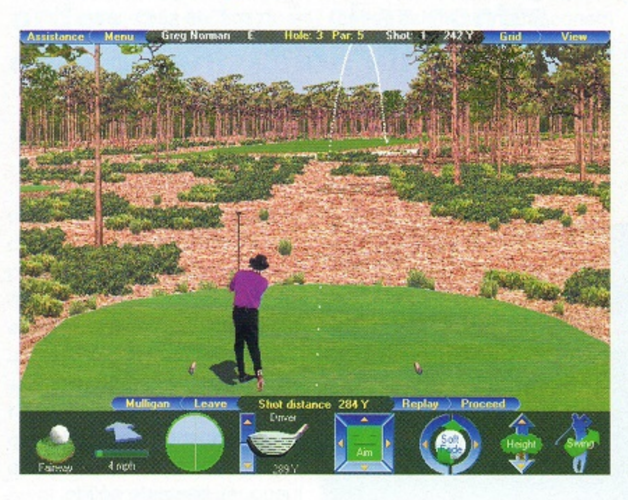
REVOLUTION X
Acclaim•Arcadia
Un arcade de mirilla con la participación del grupo Aerosmith.



WINGNUTS
Rocket Science•BMG
Más puntería, pero esta vez durante la Segunda Guerra Mundial.

Greg Norman Ultimate Challenge Golf

Bolas pequeñas, blancas y agujereadas para un elegante deporte de élite. Greg Norman te muestra los intrincados senderos que llevan la bola al agujero.





En los últimos años, los juegos de golf han experimentado una constante evolución. A cierto nivel, las preferencias por uno u otro título son cuestiones de matiz. Si en anteriores números se habló de las excelencias de *Links LS*, ahora le toca a **Greg Norman Ultimate Challenge Golf**.

Greg Norman presenta y explica en un vídeo las características principales del campo que él mismo ha diseñado. Luego puedes tomar clases técnicas para conocer los principales golpes o empezar a jugar directamente.

Las opciones del juego son muy amplias, desde el grado de detalle en la representación (fotografía, sombras, sonidos, etc.) hasta opciones del juego como la colocación de los *tees* de salida o la dureza de la bola que se emplea.

Una de las opciones más interesantes es la de escoger dos modos diferentes de juego: arcade y simulación. El modo arcade es el que utiliza la mayoría de los juegos de golf. Es una hábil y sincronizada pulsación de ratón con la que se define el efecto, fuerza y demás parámetros del golpe.

En el modo simulación se definen los aspectos del *swing* y después se ejecuta controlado por el ordenador. Así se evita que un cuidado estudio quede arruinado porque a la hora de ejecutar el golpe los dedos del jugador no sean rápidos y precisos.

A nivel gráfico y sonoro el juego es muy bueno, con detalles como un vídeo aéreo del trazado del hoyo que aparece al inicio de los recorridos.

Técnicamente debes controlar el palo, la dirección y fuerza del golpe, el efecto o *spin* de la bola y la altura correcta en el vuelo de la misma. Tienes información sobre la distancia al hoyo, la diferencia de altura, la temperatura y la fuerza y dirección del viento. Si planteas golpes de extremada dificultad, lo más probable es que la trayectoria resulte descontrolada.

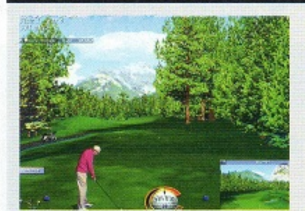
Greg Norman Ultimate Challenge Golf tiene duros rivales, pero está sin duda entre la élite del género.

W. Lewin





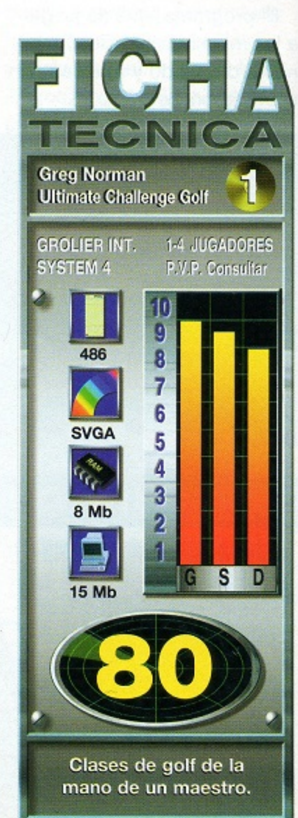
ALTERNATIVAS



LINKS LS
Access•Proein, S. A.
Carta de presentación: el mejor juego de golf de la historia.



PGA EUROPEAN TOUR
EA Sports•Electronic Arts
Gráficos SVGA para un programa de golf de calidad.



Clases de golf de la mano de un maestro.

NUEVA VERSION PARA WINDOWS 95

EMPRESAS E INSTITUCIONES CON LICENCIA CORPORATIVA DE ANTIVIRUS ANYWARE, (*) EMPRESAS DISTRIBUIDORAS DE ANTIVIRUS ANYWARE.



MINISTERIO DE DEFENSA
DIRECCION GENERAL DE LA GUARDIA CIVIL
MINISTERIO DE CULTURA
MINISTERIO DE ECONOMIA Y HACIENDA
MINISTERIO DE INDUSTRIA, COMERCIO Y TURISMO
GENERALITAT DE CATALUNYA
CIGA HOTELES
BOLETIN OFICIAL DEL ESTADO
M.O.P.U.



BANCO DE SANTANDER
INSTITUTO NCNAL. DE LA SEG. SOCIAL
MINISTERIO PARA LAS ADMONES. PUBLICAS
FONDO DE GARANTIA DE DEPOSITOS
BANCO SANTANDER PUERTO RICO
BANCO ATLANTICO
JAGUAR HISPANIA
PRICE WATERHOUSE
TOSHIBA
I.N.E.M.



SANTANDER NATIONAL BANK
CORREOS Y TELEGRAFOS
DIRECCION GENERAL DE TRAFICO
EUROSEGUROS BBV
EMBAJADAS ESPAÑOLAS
CORP. EMPRESARIAL O.N.C.E.
SECRETARIA DE ESTADO PARA LAS COMUNIDADES EUROPEAS
HISPAMER
SEAT



CONSTRUCCIONES AERONAUTICAS (CASA)
PATENTES TALGO
SINTEL
AVIACO
TRANSMEDITERRANEA
PUERTOS DEL ESTADO
GEC ALSTHOM
L´OREAL
NATIONALE NEDERLANDEN



RENAULT
LABORATORIOS CUSI
SECRETARIA DE ESTADO DE INTERIOR
BANCO DE IBEROAMERICA
PETROGAL
ONDA CERO RADIO
TELEMADRID
ANTENA 3 TELEVISION
A.B.B. (ASEA BROWN BOVERI)
IVECO - PEGASO



TELECINCO
UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MADRID
UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID
INSTITUTO DE EMPRESA
F.O.R.C.E.M.
S.P. EDITORES*
OLIVETTI*
SOFTWARE AG
JUNTA DE EXTEMADURA



IBM*
SIEMENS NIXDORF*
DIGITAL*
BULL ESPAÑA*
FUJITSU*
INVESTRONICA*
SOFTWARE DE DIAGNOSTICO*
SEUR
CAJA LABORAL POPULAR



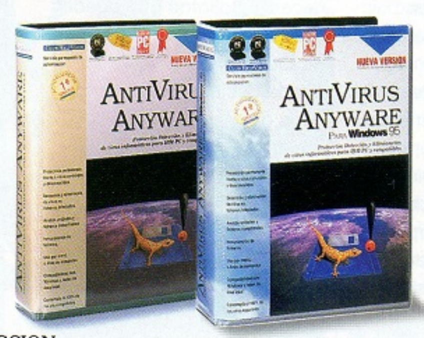
TELEFONICA
INFORMATICA EL CORTE INGLES*
DELOITTE & TOUCHE
INGRAM MICRO*
COMPUTER 2000*
ACTION*
GTI*
ALCATEL*
INDAS



EL CORTE INGLES*
SOFTWARE DE ESPAÑA*
INFORMIX
ABBOTT CIENTIFICA
ALBILUX
ELIDA GIBBS
OXFORD UNIVERSITY PRESS
A.E.N.A. (AEROPUERTOS ESPAÑOLES Y NAVEGACION AEREA)

9 de cada 10 Ordenadores prefieren ANTIVIRUS ANYWARE.

El resultado está a la vista. O, ¿cree que tantas Empresas pueden estar equivocadas?. Tienen razones para no estarlo.



1. MAYOR PROTECCION.
Incorpora un Sistema de Protección con una ocupación mínima en RAM. Detecta el Virus antes de que pueda introducirse e impide el uso del fichero contaminado, avisándole a través de una ventana de alarma.

2. DETECCION INSTANTANEA.
De forma rápida y precisa, analiza cualquier unidad, directorio o fichero. Comprueba si su disco duro o disquetes contienen algún Virus. Chequea ficheros (incluso comprimidos), sector de arranque, tabla de particiones y unidades de red.

3. ELIMINACION DEFINITIVA.
Elimina los Virus allí donde se encuentren, sin dañar los ficheros.

4. ACTUALIZACION PERMANENTE.
Usted puede recibir las nuevas versiones cómodamente en su domicilio o capturarlas vía modem.

ANYWARE pone a su disposición el CLUB DE USUARIOS HELP VIRUS con una HOT LINE exclusiva para consultas, noticias, BBS, etc.



PREMIO PC MAGAZINE MEJOR UTILIDAD 1991



RECOMENDACION PCWORLD MEJOR PRODUCTO ANTIVIRUS

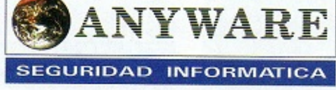


RECOMENDACION PCMAGAZINE MEJOR PRODUCTO ANTIVIRUS


CATACOM 93 MEJOR ANTIVIRUS



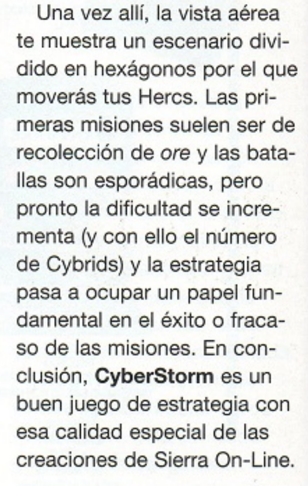
PREMIO PC MAGAZINE MEJOR UTILIDAD 1993



Orense, 36 3º. 28020 MADRID. España.
Tel.: (91) 556 92 15. Fax.: (91) 556 14 04.

MissionForce: CyberStorm

El futuro más salvaje vuelve a ti una vez más a través de unas peligrosas misiones de conquista y colonización de un universo "atiborrado" de enemigos.

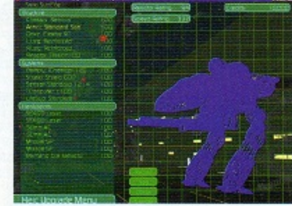




Unitech es una corporación dedicada a la explotación del espacio y sus planetas. Como miembro de ella, debes realizar unas misiones, destinadas a recolectar *ore* (un mineral muy valioso) o a aniquilar a los Cybrids. Cuentas con Hercs, una especie de robots con multitud de armamento y sistemas especiales. Los Hercs tienen pilotos humanos biológicamente unidos al sistema de control, los Bioderms. Realiza con éxito tu misión, porque Unitech no ofrece segundas oportunidades...



Se trata de un estupendo juego de estrategia. En la primera misión sólo dispones de dos Hercs, pero su número y características se incrementan a medida que terminas las misiones encomendadas y ganes dinero para comprar mejores equipos. Los primeros Bioderms que te asignan





no son muy avanzados, pero a medida que avanzas en el juego existe la posibilidad de cambiarlos por nuevos modelos con más aptitudes en el control de los Hercs.

Los gráficos son de nivel, y la historia es muy buena. Gracias a ello el programa te absorbe durante horas. Antes de empezar cada misión, hay pasar por *Herc Bay*, donde puedes adquirir nuevos aparatos. Para los nuevos Hercs necesitas pilotos que puedes comprar, entrenar o modificar en *Bioderm Facility*. Ya sólo queda decidir los diferentes tipos de máquinas que llevarás en la próxima misión en *Herc Command Center*.





Una vez allí, la vista aérea te muestra un escenario dividido en hexágonos por el que moverás tus Hercs. Las primeras misiones suelen ser de recolección de *ore* y las batallas son esporádicas, pero pronto la dificultad se incrementa (y con ello el número de Cybrids) y la estrategia pasa a ocupar un papel fundamental en el éxito o fracaso de las misiones. En conclusión, **CyberStorm** es un buen juego de estrategia con esa calidad especial de las creaciones de Sierra On-Line.

W. Lewin

FICHA TECNICA

MissionForce: CyberStorm — 2

SIERRA
COKTEL ED.

1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar





Aplasta Cybrids a los mandos de tu Herc favorito.

ALTERNATIVAS



SETTLERS II
Blue Byte•Electronic Arts
Una estretegia protagonizada por una especie de castores.



B. WATERLOO
Empire•Arcadia
El último aliento del utópico Imperio Napoleónico.

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Tu vida como repartidor de pizzas a domicilio nunca fue una gran aventura, hasta que llevaste una a la extraña casa de un profesor. Allí te encontrarás con un problema... doble.

Las clásicas videoaventuras nunca mueren, o al menos eso piensan los autores de este nuevo ejemplo de estilo clásico. El estilo del interfaz a lo largo de los tiempos ha evolucionado en este tipo de programas, desde aquél en el que debías realizar frases completas para llevar a cabo las acciones, hasta los actuales en que el programa realiza la acción más apropiada con cada objeto. En este caso han llegado a un punto intermedio. Haciendo uso del ratón eliges la acción que quieres realizar, para después indicar el lugar del decorado en que la llevarás a cabo. La pantalla queda dividida en dos mitades. En la superior, más grande, se desarrolla la aventura. En la inferior se presentan las acciones posibles, junto con una representación gráfica del inventario, por la que te desplazarás si lo necesitas.

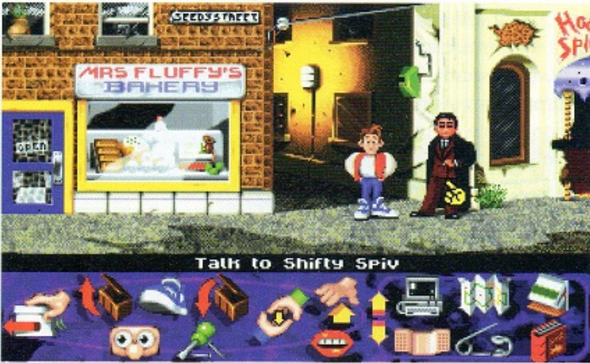
En la parte que une estas dos mitades se forman las frases que te dirán qué debes hacer en cada momento, juntando las acciones con los objetos.

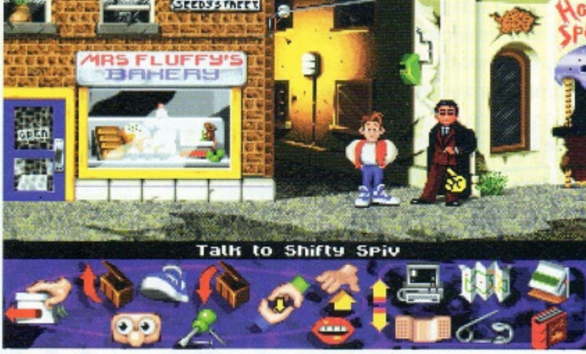
El aspecto de los gráficos es una muestra de los clásicos, seguidos principalmente por los señores de LucasArts, con escenarios completamente dibujados, sin trazos de digitalizaciones, que se acercan a dibujos animados cargados de comicidad. Los escenarios no siempre se restringen a una sola pantalla. A veces tienen un ancho de varias pantallas. Por esto se realizará un suave *scroll* según te acerques a los límites de la pantalla.

Los personajes también son estilo dibujos animados, con animaciones que te harán reír. En algunos pasajes cambia el punto de vista.

Las conversaciones, en inglés y digitalizadas, son muy importantes. A través de ellas descubrirás algunas pistas. Pero no sólo las conversaciones son todo lo que vas a poder oír en este juego, pues las acompaña un conjunto de efectos de sonido que colaboran en la creación del ambiente. Todos ellos son de gran calidad y se encuentran en la línea cómica del programa.

A. VEGAS

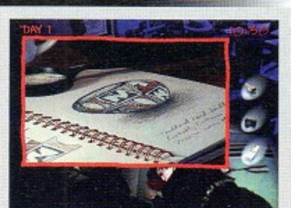






ALTERNATIVAS

BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Un joven hace peligrara el secreto de los Templarios.



ELKMOON MURDER
Activision•Porein, S. A.
Santa Fe se ve asolado por un crimen inefable.



JUEGOS

Monster Truck Madness

En EE.UU. están los vehículos todoterreno más impresionantes del mundo. Con un gran tonelaje, pueden elevarse a varios metros de altura. Son los auténticos dueños de las carreteras.

Es muy raro ver este tipo de vehículos fuera de las enormes extensiones de terreno de los Estados Unidos, por lo que tan sólo se pueden observar en películas y reportajes varios. Ahora te llega, por fin, la oportunidad de ponerte al volante de uno de estos monstruos del asfalto para realizar las pruebas más descabelladas y espectaculares que puedas imaginar.



El programa se resume en tres pruebas que realizar con el camión que elijas, ya que podrás escoger entre varios modelos, cada uno de ellos con diferentes características y aspecto. La primera de ellas consiste en saltar sobre una serie de coches y se desarrolla en el interior de un estadio. La dificultad reside en que has de realizar el recorrido en el menor tiempo posible, pues al lado tuyo hay otro camión con el mismo objetivo. Sólo el vencedor se clasifica; las rondas se realizan mediante un sistema de eliminatorias, hasta llegar a la final.

Las otras pruebas son de velocidad. En ellas debes correr más que el resto, teniendo siempre cuidado de no volcar y no salirte de la carretera. Una de ellas es un *rally*; corres por un terreno con grandes desniveles.









La otra prueba es una carrera sobre asfalto; en ella controlas mejor el camión, pero de vez en cuando encontrarás la carretera quebrada, por lo que deberás tomar velocidad y realizar un salto. Hay momentos en los que te sales de la carretera, o bien das un vuelco con el camión. En estos casos lo mejor es pedir ayuda, que llegará en forma de helicóptero, y algunas veces de dragón.

El programa está realizado íntegramente en un entorno tridimensional, lo que posibilita un elevado número de cámaras que muestran la acción en cada momento. Las principales vistas son desde la cabina (mostrándose o no el cuadro de mandos), desde detrás del vehículo, o un punto de vista completamente cenital. En este último el control del camión es más difícil que en los otros, algo complicados de por sí.





Para los momentos en que no sepas por dónde ir, tienes una brújula que te indica por dónde está el camino. Además, posees un mapa que muestra tu trayectoria.

El sonido es uno de los mejores aspectos del programa. Han dado gran importancia a los efectos: incluso se oye la caja de cambios cuando. También dispones del claxon de dudosa utilidad.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



NEED FOR SPEED
Electronic Arts•Electronics Arts
Gráficos de gran calidad para una velocidad trepidante.



SCREAMER 2
Graffiti•Virgin
Velocidad máxima en los más dispares paisajes del mundo.



Robert E.Lee: Civil War General

Con Robert E.Lee: Civil War General, Sierra nos traslada a los campos de batalla de la Guerra de Secesión americana para intentar emular a uno de sus generales más famosos.



Antes de empezar a jugar, conviene ver un vídeo que enseña el control de las unidades, sus movimientos y posibilidades de ataque: en unos minutos aprenderás el control del juego sin leer el manual.

Otra de las sorpresas originales es una mini-aplicación multimedia en la que se narra el inicio de la guerra, la vida de los soldados en el frente, los grandes generales de ambos bandos, las armas utilizadas en la época, etc.

Lo que más destaca de **Civil War General** son sus sobresalientes gráficos y la ambientación general (sonido y textos hablados), aunque el juego estratégico no desmerece en absoluto. Cuentas con opciones para grabar o cargar partidas, comenzar una nueva campaña o jugar una batalla aislada. Las opciones multijugador están contempladas. Puedes conectarte por módem o jugar con otra persona en el mismo ordenador por turno.



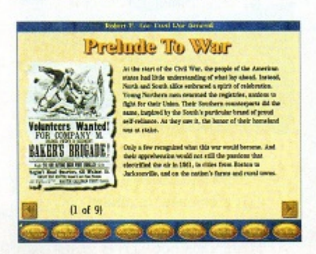


Las batallas se desarrollan en un terreno dividido en celdas hexagonales, con todo tipo de elementos como caminos, bosques, montañas, etc. Aunque la vista es desde arriba, las unidades que controlas "verán" a sus enemigos en función del terreno. Los ejércitos pueden moverse un número determinado de hexágonos según su tipo (infantería, caballería, artillería, etc.), y atacar a las unidades enemigas en cada turno. También puedes dedicar el turno a que ciertas unidades descansen, caven trincheras o alteren su formación. Terminado tu turno, el enemigo moverá sus tropas o te atacará automáticamente. Al acabar sus acciones, vuelves a tener el control.

En las batallas, dependiendo de las unidades involucradas, verás un vídeo del enfrentamiento, así como un informe de bajas. Sin embargo, no podrás intervenir directamente en las escaramuzas.

Civil War General es un gran juego para los aficionados a la estrategia militar, que además tiene un interés añadido al incorporar una enciclopedia sobre la historia del conflicto americano.

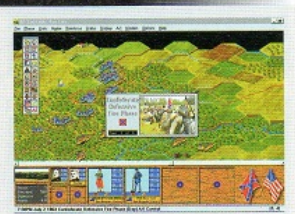
W. LEWIN



ALTERNATIVAS



CIVIL WAR
Empire•Arcadia
Primer programa basado en la Guerra Civil americana.



BATT. GETTYSBURG
Empire•Arcadia
Más estrategia militar, pero esta vez de gran calidad.



Hellbender



En los primeros tiempos del Sistema Operativo Windows 95, apareció un simulador aéreo en el que tu misión era acabar tanto con lo que se moviera y como con lo que estuviera quieto. Ahora llega su continuación.

En un principio los muchachos de 3D Realms crearon un programa de combates de vuelo haciendo uso de las técnicas de 3D Engine. Su juego se llamó *Terminal Velocity*, que posteriormente apareció para funcionar con el entonces novedoso Windows 95. El nombre que adoptó en este nuevo entorno fue *Fury³*, y demostró que en Windows también podía haber juegos de acción.

Ahora han retomado esta idea pero variando el argumento (aspecto de poca importancia en un juego de acción pura). Se adapta a los equipos actuales en cuanto a las prestaciones que exige; a cambio, ofrecen una calidad muy elevada y una resolución bastante definida.

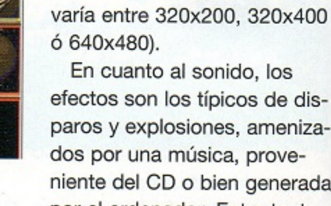
Uno de los añadidos está relacionado con el mayor tema de conversación actual en el mundillo de la informática. El sistema de jugador multiusuario se basa en TCP/IP, con lo que se puede jugar a través de Internet, con la limitación de cuatro usuarios, debida a los tiempos de latencia y a los retrasos en la transmisión de paquetes.

Los gráficos se parecen enormemente a los de la edición anterior, aunque en esta ocasión se han oscurecido, pues se desarrolla principalmente en la noche. Te mueves en un mundo 3D. Puedes atravesar las nubes que cubren el planeta, con lo que observarás un cielo estrellado sobre tu cabeza. Bajo estas nubes está la irregular y vasta superficie de la tierra, por la



que tendrás que buscar y destruir los objetivos que te impongan tus superiores. En ocasiones tendrás que introducirte bajo tierra, maniobrando la nave por estrechos pasillos, en lo que parece un homenaje a *Descent*.

La nave que pilotas es simple al principio, pero según avances por las diferentes misiones encontrarás ampliaciones de potencia de armamento y otros artilugios que aumentarán tu velocidad y resistencia a los disparos enemigos (que son muchos). La facilidad de manejo y respuesta de los controles depende de la potencia de tu procesador. Si no se mueve de manera suave, rebaja la calidad gráfica, (la resolución varía entre 320x200, 320x400 ó 640x480).



En cuanto al sonido, los efectos son los típicos de disparos y explosiones, amenizados por una música, proveniente del CD o bien generada por el ordenador. Entre tanto ruido, se agradece la femenina voz del ordenador que de vez en cuando te avisa de la cercanía de enemigos o de cómo va la misión.

A. Vegas















ALTERNATIVAS

FURY 3
Microsoft•Microsoft
Adaptación para Windows del estupendo *Terminal Velocity.*



TERMINAL VELOCITY
3D Realms•Friendware
En este caso, la madre del cordero, como quien dice.

FICHA TECNICA

HellBender 1

MICROSOFT — 1 JUGADOR
MICROSOFT — P.V.P. Consultar

486 · SVGA · 8 Mb · 17 Mb

G S D

61

El vuelo de las palomas mensajeras de la guerra.

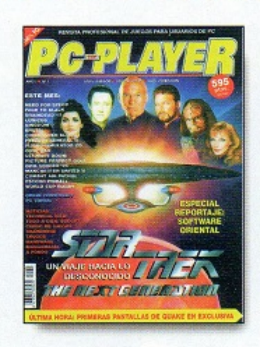
PC-PLAYER

¡Que no te falte ni uno!

COMPLETA YA TU COLECCIÓN

























Solicite los números que le falten enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*. Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.



SOLICITO LOS SIGUIENTES NÚMEROS ATRASADOS DE PC PLAYER:

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 Importe..(595pts. cada uno)

Nombre y apellidos...F. Nacimiento..........................

Domicilio...C.P.......................................

Tel ....Localidad...

Provincia...Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....

Firma:

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

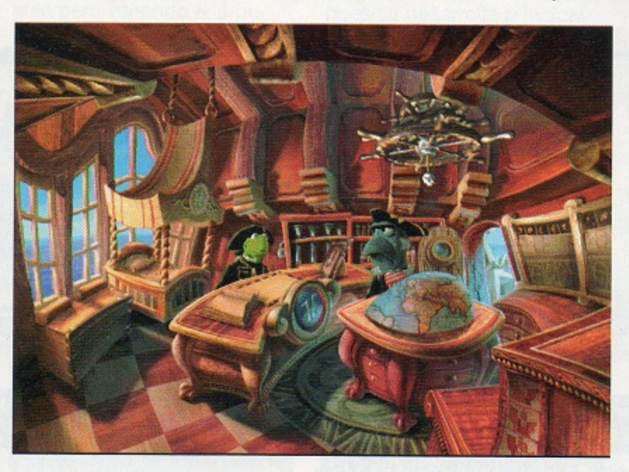
MUPPET TREASURE ISLAND

Dice la leyenda que el mítico tesoro fue enterrado por un siniestro pirata que asesinó a su tripulación para guardar el dorado secreto. Ahora, la tripulación más extravagante jamás vista va a ir en su busca.





Cuando Robert Louis Stevenson creó ese emocionante clásico de la literatura de aventuras que es *La isla del tesoro*, estoy seguro de que lo último que se le iba a pasar por la cabeza es que un grupo de personas iba a convertir su libro en una loca aventura en la que los personajes más singulares que han pisado una pantalla iban a tomar los roles ideados por él.





Estos personajes, aunque no necesitan la más mínima presentación, son los Teleñecos o, como en su tierra prefieren llamarlos, Muppets, capitaneados en esta ocasión, nunca mejor dicho, por la rana Gustavo (esto es, Kermit), en el papel del intrépido capitán Smollet. También tendremos el placer de ver al extraño Gonso, a Rizzo la rata, a la glamurosa Peggy, al bobalicón Fozzy, y a todos los demás personajes que sólo pudieron salir de la mente del maravilloso y ya fallecido Jim Henson.

Como esta gente no se podía estar quieta durante mucho tiempo, decidió asaltar una vez más una historia, y hacerla suya de una vez por todas. Tal y como están las cosas, después de una producción de cine de estas características, inevitablemente llega siempre el mágico estreno informático.

Si uno de los enormes fallos de la película era que contaba con un joven actor de lo más repelente, lleno de muecas y gestos histriónicos, para el juego han tomado una solución sabia y salomónica: tú realizas el papel que interpretaba aquel niño (gracias a la perspectiva subjetiva, apenas le verás la cara).

RECOMENDADO

Pero en la película salía un actor que sí valía la pena. Se trata ni más ni menos que de Tim Curry, prestigioso actor que hemos visto en películas como *Legend*, *The Rocky Horror Show*, *Congo*, etc. Ahora no sólo retoma su papel para este producto, sino que lo vuelve a realizar completamente.

El desarrollo del programa sigue un esquema que se está poniendo de moda (CD-ROMs de Disney, *El Quijote de la Mancha*, *The Monty Python's and the Quest of the Holy Grail*).





Te introducen en una pantalla, rodeado de numerosos objetos, y tu deber es tocar sobre ellos para que un sinfín de cosas sucedan ante tus atónitos ojos. De este modo la historia avanzará poco a



poco, para lo que, además de hacer un poco el ganso, como es debido, en el juego debes resolver distintos *puzzles* de dificultad algo más que escueta.

Los distintos desafíos que encontrarás en tu largo y retorcido camino van desde lo más simple, como limpiar la pantalla de barro o unir estrellitas para formar constelaciones, hasta afilados juegos de puntería, como tirar tartas a los personajes que pasan por delante de una ventana. Lo más difícil es quizá probar al capitán Gustavo, Smollet o Kermit tu habilidad frente al poderoso cañón del portentoso buque La Hispaniola.

Un detalle que me llegó a conmover bastante al ver el programa, más como cinéfilo que como adicto incondicional al software lúdico, fue la inclusión en el juego de nueve extractos de la película, con los que venían las seis grandiosas canciones que compusieron para el evento Cynthia Weil y Barry Mann. En efecto, podrás oír desde la impresionante historia del mapa hasta a los enamorados Kermit y Peggy en una situación de lo más comprometida (*chapeau*).



Los gráficos del juego, como era de esperar, son realmente geniales. Han sabido mezclar divinamente los personajes de imagen real con unos fondos creados en un refinado estilo cuasi abstracto y en dos dimensiones.





Esto en principio entorpecería un poco la credibilidad del programa, pero no es así. Realmente parece que los Teleñecos circulan libremente por esos bellos escenarios por los que los ves.

Si los gráficos son buenos, lo mismo se puede decir de los asombrosos sonidos que pueblan el juego, desde numerosas y magníficas tonadillas de piratas, que te acompañarán durante todo el "viaje", hasta las maravillosas voces de los verdaderos álter egos de los entrañables personajes o la impresionante voz del Long John Silver de turno, esta vez Tim Curry.

Otro hecho que destacar en el maravilloso mundo del sonido, y siento ser repetitivo, es la inclusión digitalizada de las maravillosas canciones originales de la película, parte fundamental y con resultados sobresalientes en el film.



Un programa, en definitiva, excesivamente infantil para ser considerado como para todos los públicos, pero que a su vez puede servir para que alguno de "los mayores" se lo "pasen pipa" disfrutando de las payasadas de los personajes más sorprendentes de la compleja historia del cine y la televisión.

V. Sánchez

FICHA TECNICA



85

Un buen juego es todo un tesoro.

ALTERNATIVAS



MONTY PYTHON
7th Level•BMG
Las genialidades del más famoso grupo cómico inglés.



BACKPACKER
Tati Multimedia•BMG
Disponte a recorrer el mundo con tu mochila al hombro.



DOGZ
Mindscape•Proein, S. A.
Una mascota virtual para hastiados usuarios de Windows.

JUEGOS NBA FULL COURT PRESS

Desde el otro lado del charco nos llega un nuevo simulador del deporte que allí es el auténtico rey. La espectacular élite del baloncesto se muestra una vez más a través de la eterna liga NBA.



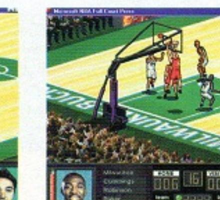
Microsoft está dispuesta a demostrar que Windows 95 es una estupenda plataforma para crear juegos, esta vez con una conversión del baloncesto. Y, por supuesto, toman como base la más profesional de las ligas de este deporte.

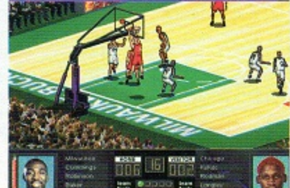
La base de datos con la que cuenta el programa es enorme. Te ofrecen información sobre todos los jugadores y todos los equipos que militan en la misma, con fotografías incluidas, para que puedas asociar cada estadística con un rostro.

La representación de la cancha se ha realizado siguiendo una perspectiva isométrica, en la que la cámara se desplaza por la banda. Los jugadores están representados por un par de gráficos principales, a los cuales puedes seleccionar si les pones sombra, número a la espalda y pelo. Incluso en la opción de menor detalle, los gráficos de estos jugadores son de gran variedad, pues no son estáticos. También puedes cambiar la resolución hasta a 1280x1024, con lo que los gráficos son casi reales.

En el aspecto sonoro, lo más destacable es la inclusión del chirriar de las zapatillas sobre el parqué; el resto de efectos sonoros son principalmente los botes del balón y los golpes al encestar.

Los modos de juegos son los clásicos. En el de práctica te echas a la cancha con tus compañeros de equipo. Éstos lo único que hacen es estorbarte. Utiliza esta opción sólo hasta que te hagas con el control del sistema de juego. Una vez dominado el movimiento, juega amistosos contra cualquier equipo de la NBA. Luego llegas a disputar una liga completa.







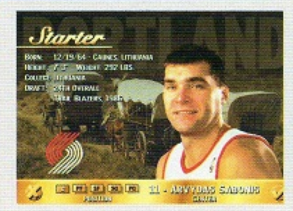
interesantes es la posibilidad de variar el aspecto de tus jugadores, y no sólo con respecto al color del uniforme: a cada uno le podrás asignar un pelo y un número. Los distinguirás a todos de un sólo vistazo, de modo que no se te ocurrirá entrar a canasta con un lanzador de triples.

A. VEGAS

ALTERNATIVAS



MICHAEL JORDAN
Electronic Arts•Electronic Arts
Primer programa de baloncesto que aprovechaba la calidad SVGA.



NBA LIVE 96
EA Sports•Electronic Arts
A la espera de la edición del 97, el mejor producto del género.



Una ventana abierta al baloncesto.

CLANDESTINY



Toda mansión antigua que se precie ha de tener sus fantasmas particulares. Este progrma no es un excepción a la regla, de modo que te las tendrás que ver con nuevos habitantes del limbo.

Escocia es una tierra extraña. Todo es allí misterioso, desde la peculiar variante del inglés que utilizan hasta la famosa leyenda del *Loch Ness* (Lago Ness), pasando por las tenebrosas llanuras y las mansiones de las *HighLands*.

En esta ocasión vas de visita a una mansión junto con tu chica. En ese lugar te encuentras con la mayor de tus pesadillas. Para poder salir de ella, habrás de ayudar a todas esas almas en pena que allí habitan a alcanzar la paz espiritual para que puedan dejar este tremebundo valle de lágrimas.

Nada más ver este juego, te vendrá a la cabeza un título que en su día revolucionó el mundo de las aventuras gráficas, *The 7th Guest*. Y esto se debe a que se han seguido casi paso por paso las ideas que fueron utilizadas en aquel memorable programa. Para empezar, el juego de iconos del ratón es idéntico, usando la mano huesuda para el movimiento y la cabeza con el cerebro palpitando para señalar dónde hay un problema de lógica que resolver.



En cuanto a los escenarios, también se han utilizado este programa como base. Sin embargo, utilizan las nuevas herramientas disponibles en la actualidad. Han creado todas las estancias del castillo a través de infografía, con localizaciones completamente estáticas. Los pasos de una habitación a otra se realizan mediante un simple fundido de una imagen a imagen, sin animaciones. Éstas aparecen cuando resuelves ciertos acertijos; en ellas verás cómo todos los personajes que pueblan esa casucha son dibujos animados, desde la pareja principal acompañada por la guía turística de turno hasta los diferentes fantasmas y espectros que tienen estas piedras por hogar.





Estos vídeos pueden presentarse en pantalla completa (con formato cinemascope), o bien en un cuarto de la misma, dependiendo de la velocidad de tu CD-ROM y de la tarjeta gráfica.

El sonido es todo lo tétrico que cabe esperar, para hacer compañía a tan solitarios lugares. La música se compone de una serie de acordes que harán que te des la vuelta, sudoroso, hacia cualquier ruido extraño, gracias al ambiente recreado. Los personajes raramente hablan fuera de los vídeos, pero cuando lo hacen se nota un timbre parecido al de muchos dibujos animados. A menudo rompen la tensión existente gracias a los chistes y las bromas contadas. Es una lástima que los textos tan sólo aparezcan hablados, sin una transcripción escrita, aunque la dicción del inglés es muy buena y de comprensión bastante fácil.

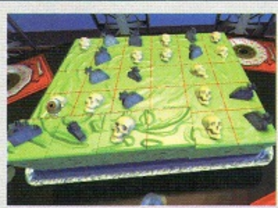
A. VEGAS







ALTERNATIVAS



7th GUEST
Trilobyte•Virgin WL
El maestro de los acertijos tétricos e inteligentes.



11th HOUR
Trilobyte•Virgin
Segunda parte del anterior, adaptada a los tiempos que corren.

Scorched Planet

Los habitantes de Dator 5 están pasando serios apuros. Por desgracia, tú pilotas la nave más cercana de la Federación Galáctica y debes ir en su ayuda.





Virgin apuesta por un simulador de tanque y nave espacial al mismo tiempo. Tu misión consiste en eliminar a los malvados voraxianos que pretenden destruir hasta el más mínimo rastro de ser humano que existe en la superficie de la colonia planetaria Dator 5. También debes rescatar a los humanos civiles y llevarlos en tu vehículo hasta un lugar seguro.

La acción se sigue desde el interior de la cabina de un peculiar *Transformer* que unas veces es nave espacial y otras tanque. Este "pequeño" detalle le otorga un poco más de variedad a un juego que, de lo contrario, sería bastante soso. Sin embargo, para volar se necesita gran cantidad de combustible, por lo que la mayor parte del tiempo estarás sobre el suelo. Al fin y al cabo, el modo de vuelo solamente te sirve para dejar a los humanos en el punto de entrega y para salir de algunas situaciones desesperadas. Por fortuna existen diversas ayudas para ti. En efecto, hay varios tipos de armas y algún que otro objeto que repara tu nave.

El juego se desarrolla en un entorno tridimensional con gráficos vectoriales rellenos con texturas. Utiliza modo VGA, con lo que te podrás imaginar la calidad de los gráficos vectoriales. Los objetos son bastante sencillos y, por tanto, muy poco vistosos. Lo único que se salva del apartado gráfico es el aspecto del terreno. Sin embargo, hay que decir que los gráficos están optimizados para los poseedores de tarjetas gráficas 3D.

Un buen detalle es la variedad de vistas de las que dispones. Se puede ver la parte trasera de la nave, un lateral de la misma, incluso observarla a vista de pájaro. De todos modos, lo normal es utilizar la vista en primera persona, que te sitúa en la posición del piloto, y usar las demás de vez en cuando, para hacerse una idea más acertada del entorno que te rodea.



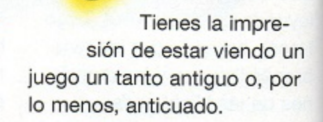






Scorched Planet tiene un sonido que está dentro de lo más normalito que se puede encontrar en estos tiempos. Los efectos especiales de los disparos, por ejemplo, y, sobre todo, los de las explosiones, son muy poco espectaculares. Muchos de los ruidos ambientales pasan prácticamente inadvertidos, y las voces que se escuchan por la radio del vehículo están de más. La música, por su parte, es muy machacona y de baja calidad.

Una vez más nos llega un producto muy poco trabajado, nada original y que no logra estar a la altura de las circunstancias actuales.



Tienes la impresión de estar viendo un juego un tanto antiguo o, por lo menos, anticuado.

F. DE LA VILLA

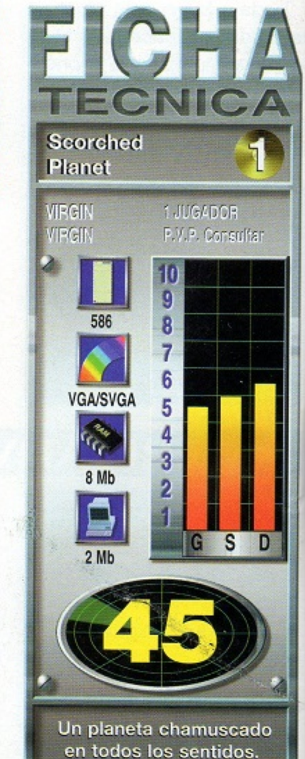
ALTERNATIVAS



EARTHSIEGE 2
Sierra•Coktel Educative
Unos monstruos enormes que provocan temblores de tierra.



MECHWARRIOR II
Activision•Proein, S. A.
La segunda parte de la saga de los guerreros del metal.



DRÁSCULA

TERRORÍFICAMENTE DIVERTIDO



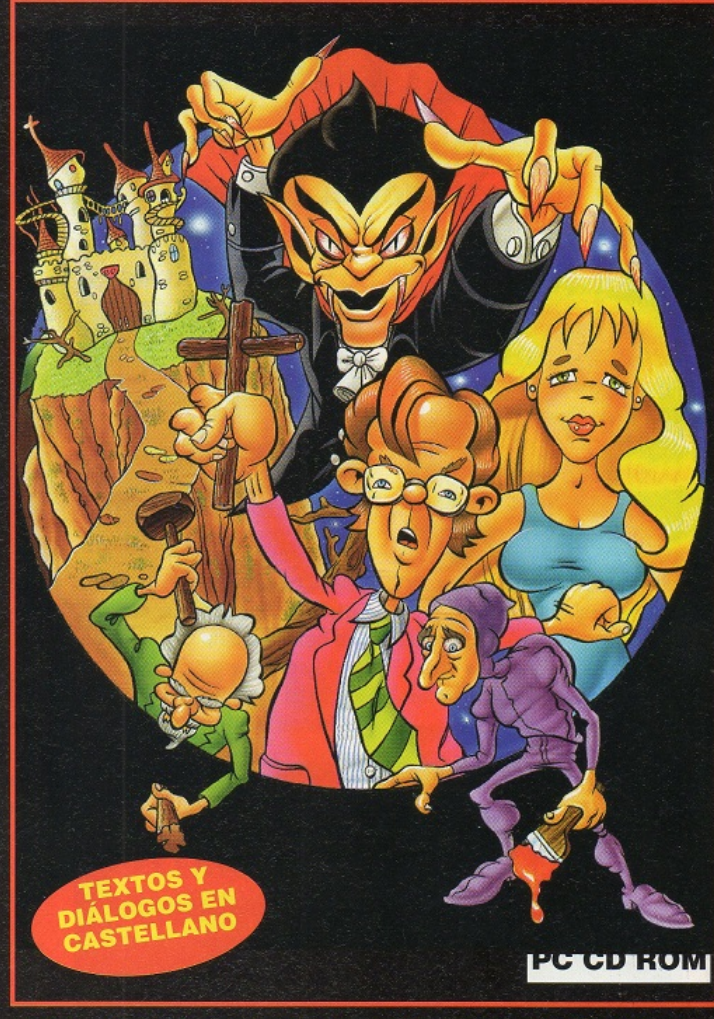
Multitud de escenarios por recorrer.



Una trepidante aventura que te pondrá los pelos de punta.



Multitud de personajes interactivos que te ayudarán a derrotar a Dráscula.



¡YA A LA VENTA EN TU KIOSCO!

Requerimientos: Procesador 486 DX a 33 MHz, 4 Mb de memoria RAM, VGA, Ratón, Unidad de CD-ROM, MS-DOS 3.0 o superior, Tarjeta de sonido Sound Blaster, Gravis Ultrasound o compatible, 59 Mb libres en Disco Duro.

POR SÓLO 2.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE

DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita DRÁSCULA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 519.23.53 de a 9 a 14 h. y de 16 a 18 h., o por Fax: (91) 413.55.77

Deseo que me envíen: ☐ **DRÁSCULA por 2995 ptas. + 350 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos...Domicilio.......................................Población...............................

Provincia.......................................C.P ....Fecha de nacimiento...........................Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a DDM ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº...de fecha..........................

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta.................Nombre del titular, si es distinto..............................

Rellena este cupón y envíalo a:
Digital Dreams Multimedia
C/ Vicente Muzas 15, 1º D
28043 Madrid.



Steel Panthers Campaign Disk

Vuelve a nosotros de nuevo una de las contiendas bélicas más devastadoras del siglo XX: la Segunda Guerra Mundial. En esta guerra, cada paso hay que darlo con pies de plomo.

El protagonista de *Steel Panthers* es ese artilugio bélico lento pero seguro: el tanque. Este CD tiene tres campañas y treinta y cinco escenarios.

Lo más curioso del programa es que te te permite, durante la Segunda Guerra Mundial, luchar en favor de los aliados o... ¡de los Alemanes! Esto en realidad no debería extrañarte, porque su posición durante la contienda era estratégicamente muy interesante.





El sistema de juego es el usual en programas del género. Verás todo el campo de batalla desde un punto de vista cenital y por turno situarás tus tropas para enfrentarte con el enemigo.

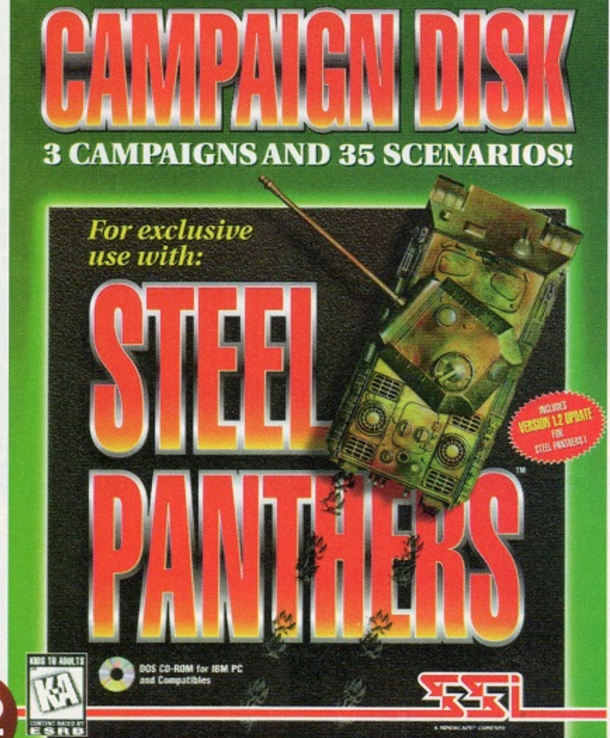
Los gráficos no son espectaculares pero dan la talla, tratándose de un juego de estrategia. La música, simplemente, sabe estar.

La primera campaña se desarrolla en el norte de África. Puedes dirigir los legendarios Afrika Corps alemanes o tomar el mando de la octava Armada británica para detener el vertiginoso avance alemán hacia el Nilo.

En la segunda campaña puedes revivir las peripecias de otro legendario destacamento alemán: la Cuarta División Armada, conocida como Patton, que atraviesa Francia para enfrentarse con las tropas rusas en el corazón de Alemania, Berlín. Si optas por el bando contrario, lo tendrás bastante difícil: con Patton no tienes una división cualquiera.

Los rusos son los principales enemigos de los alemanes en la tercera campaña. Si eliges el bando alemán y tomas las precauciones suficientes, quizá tus tropas no sucumban a los elementos de la naturaleza y tomes Moscú. Si tomas el bando ruso, aprovecha convenientemente los partes meteorológicos.

P. LÓPEZ







Netmech

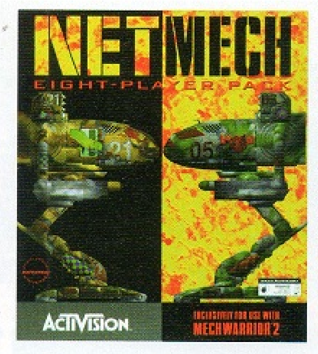
La lucha en sus más diversas formas parece cautivar a todos los usuarios de software lúdico. *MechWarrior* aportó una de las más originales formas de guerrear. En efecto, en él tomas el control de un enorme portento de la robótica que tiene que destruir a sus iguales en unas batallas espectaculares. Como no podía ser menos, en breve el programa se hizo con gran número de seguidores.

Un tiempo después apareció la segunda parte (en este número comentamos la tercera), que ponía el programa a tono con las potentes características de las nuevas generaciones de ordenadores. Ahora llega una actualización de la segunda parte, orientada a satisfacer las necesidades del juego en red.



Los *mechwarrios* y su corte de fans ya pueden luchar entre sí en las quince trepidantes misiones de este producto. Gracias a **Netmech** te enfrentas con hasta siete *mechwarriors* en red local. También puedes realizar cuentas batallas para dos jugadores.





Para poder disfrutar de este producto, es necesario que tu ordenador tenga la segunda entrega de *MechWarrior*. Además, tienes que instalar el paquete **Netmech** en el ordenador de cada uno de los jugadores.

P. López

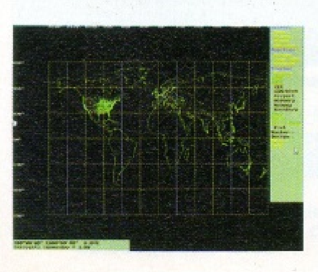


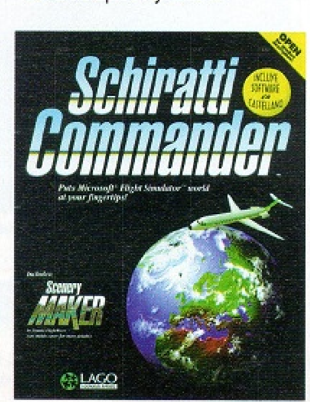


Schiratti Commander

Por lo visto, queda mercado para rato. No se cansan de ofrecernos actualizaciones para el, al parecer, augusto simulador de Microsoft: *Flight Simulator 5*. Sin embargo, la imaginación de los programadores parece no tener fin; cada nueva revisión que nos llega posee alguna característica innovadora que no tarda en atrapar al respetable.

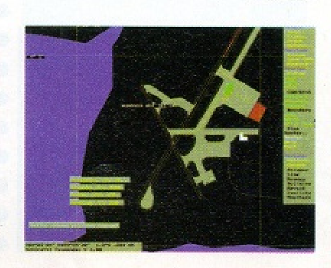
Schiratti Commander te ofrece las características ya casi imprescindibles para cualquier programa del género que se precie: visualizar los mapas de cualquier escenario instalado, crear un plan de rutas, medir la distancia entre dos puntos, conectar varios ordenadores mediante puerto serie, red local o módem, etc. Por lo que se refiere a los nuevos ambientes exóticos que te ofrecen, en esta ocasión tienes la posibilidad de sobrevolar los hermosos paisajes que circundan las ciudades de Budapest y Delhi.

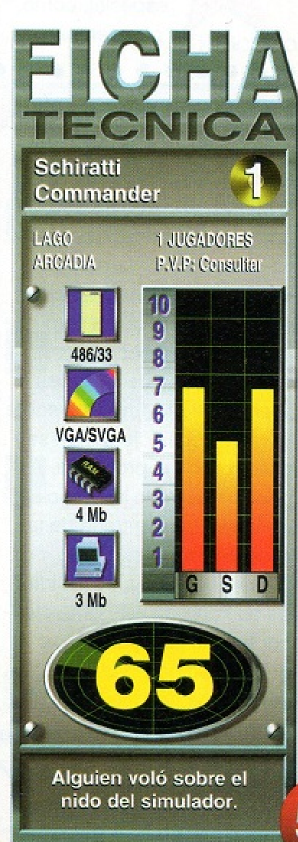




Lo mejor del producto es, por otra parte, su magnífico editor de escenarios. Tiene nombre propio, **Scenary MAKER**, y te facilita en gran medida la creación de escenarios mediante un intuitivo sistema que te permite insertar los elementos más importantes (calles, ríos, lagos, ciudades, etc.) de forma muy sencilla. Gracias a él, de ti depende hacer de este **Schiratti Commander** una actualización de gran calidad o reducirla a un simple producto de vuelo más.

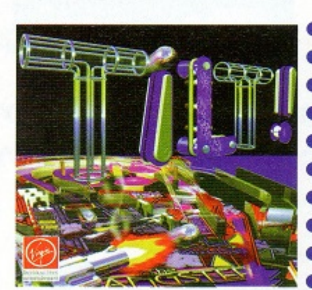
P. López







TILT!



Uno de los mejores juegos de *pinball* de los últimos tiempos ha sido este **Tilt !** de Virgin. Cuenta con seis tableros diferentes (de muy variada temática), a cada cual más complicado en su diseño. Puedes ver cada tablero en dos o tres dimensiones, estando muy conseguido este último efecto, sobre todo en lo que se refiere al "redimensionado" de la bola según la distancia a la que se encuentre del usuario. A todo esto hay que añadir secuencias "renderizadas" que aparecen cuando realizas una acción que sea especial, como, por ejemplo, conseguir un *multiball*. Si te gustan los *pinballs*, y para abrir boca hasta que lleguen los nuevos juegos de 21st Century, no debieras perder la oportunidad de hacerte con este gran programa, que tiene como principal defecto la enorme cantidad de información que debe ser instalada en el disco duro.

Valoración 77

Distribuidor: Virgin
Precio: 1.995 pesetas

OUTPOST v1.5



Outpost nunca fue un gran juego, por lo que ahora, a estas alturas, a pesar de la bajada de precio, no vamos a cambiar de opinión. Se trata de un programa de estrategia espacial en el que debes convertirte en colonizador del Universo. Al principio tienes escasos medios, pero que con el paso del tiempo poseerás un vasto Imperio socioeconómico. Para ello tienes que obtener los recursos naturales de los planetas que colonices, para posteriormente comerciar con otras razas. Éstas te proporcionarán los materiales que necesites para seguir creciendo. Con gráficos Super VGA y unas animaciones de auténtica impresión, es una lástima que la primera incursión de Sierra en la estrategia cayera en el más estrepitoso olvido, pero hay que reconocer que fue justo, ya que el producto es aburrido y sólo gustará a los más entendidos en esta clase de programas.

Valoración 49

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.995 pesetas

BETRAYAL AT KRONDOR

Sierra, y más concretamente Dynamix, abrieron en 1993 una nueva perspectiva a los juegos de rol con este **Betrayal at Krondor** al crear el primer juego del género que realmente permitía visitar un mundo 3D. Es decir, tenías libertad de movimientos sobre la vasta superficie donde se desarrollaba el programa. A pocos meses de la aparición de la segunda entrega de la serie, *Betrayal in Ankara*, Sierra te ofrece la posibilidad de disfrutar de este gran clásico. Es una lástima que los gráficos se hayan quedado anticuados, ya que nos encontramos ante un excepcional título. Quizás los jugadores menos exigentes se conformen, pero hay que reconocer que la secuela en Super VGA será más de agradecer que esta entrega algo anticuada.

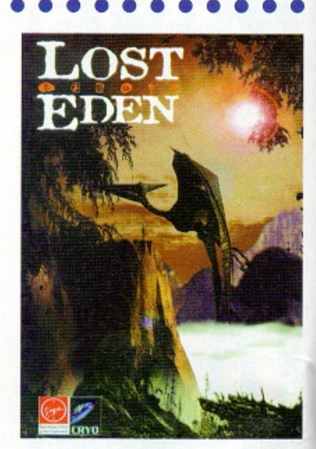
Valoración 63

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.990 pesetas





LOST EDEN



Lost Eden fue la confirmación a nivel mundial de los franceses de Cryo. Estos "mercenarios" de los videojuegos (siempre programan para otras casas, nunca para ellos : Mindscape, Virgin...) se han ido ganando con el paso del tiempo el respeto de las compañías más importantes del sector, ya que sus productos son muy atractivos, tanto a nivel gráfico como por lo que se refiere al argumento y la jugabilidad. En el caso concreto que ahora nos ocupa, el argumento te traslada a un planeta en el que conviven diferentes razas. Tú encarnas la figura del príncipe del planeta que ha logrado escapar de la horrible matanza del palacio real, en el que fenecieron sus padres, los reyes. Esta aventura gráfica, completamente traducida al castellano, es excepcional y, si no la tienes, debieras hacerte con ella cuanto antes.

Valoración 81

Distribuidor: Virgin
Precio: 1.995 pesetas



SSI ON-LINE

http://www.ssionline.com



Este mes, nuestra sección dedicada a Internet presenta el *web* de una de las más veteranas compañías del mundillo del videojuego: S.S.I.

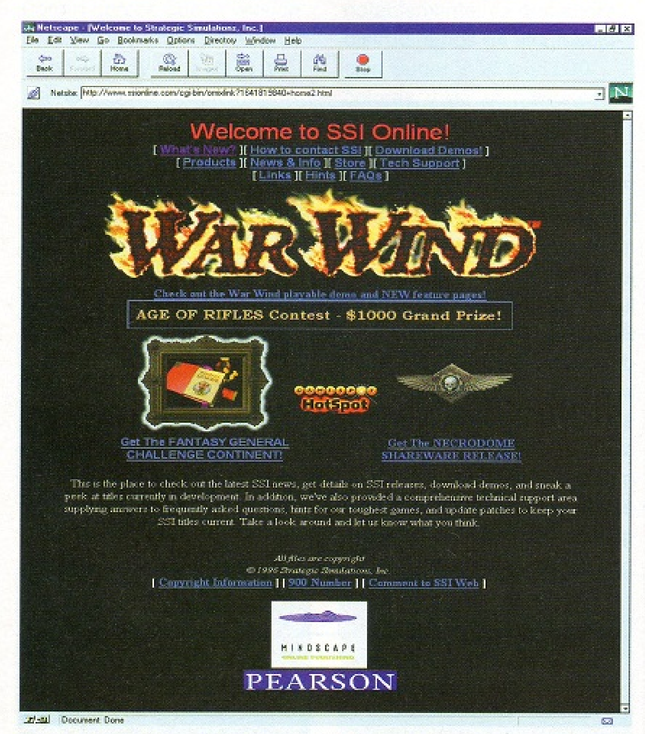
S.S.I. (siglas de Strategic Simulations Inc.) es conocida por programas como *Panzer* o *Fantasy General*, o por la saga de juegos de rol basada en *Advanced Dungeon Dragons*, si nos remontamos más en el tiempo. Sus programadores han montado unas páginas *web* muy interesantes en la red, que seguramente serán de tu agrado.

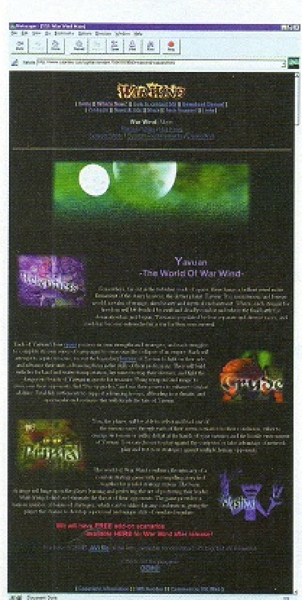
Aparte de toda la información referente a los nuevos programas que va a sacar la casa, como *Star General*, la continuación espacial de la conocida saga *General*, *Necrodome*, un interesantísimo juego de rol, *Warwind*, una especie de *Warcraft*, la secuela *Steel Panthers II*, o el juego de ajedrez *Chessmaster 5000*, la dirección **http://www.ssionline.com** ofrece información acerca de títulos de ayer y hoy, trucos para los diferentes juegos de la casa, conexiones con otras compañías, etc.

La parte que se nos antoja más interesante es la zona de *downloading* (posibilidad de "bajarse" algunos productos) de demos de sus programas. Allí encontrarás demos tanto de sus últimos programas como de algunos de sus grandes éxitos, aparte de pantallas e información referente a sus productos.

Además, informan de cuáles serán sus futuros títulos, con posibilidad de juego a través de Internet, y sobre cuáles son sus proyectos a largo plazo. Por otro lado, aparte de lo referente a los videojuegos, los interesados en conocer la trayectoria de la casa cuentan con la posibilidad de ver una página *web* que muestra las instalaciones de la compañía y su historial lúdico.

D. GOZALO







En su página Web, los señores de SSI presentan información sobre sus próximas novedades, como *War Wind* y *Necrodome*.



ACCLAIM ATACA DE NUEVO

En el pasado E.C.T.S. londinense pudimos comprobar cómo Acclaim se está convirtiendo en una de las empresas más poderosas del mercado, tanto en calidad como en cantidad de productos.

Acclaim

Cada pocos números (el último en la revista número nueve) os presentamos una cantidad ingente de títulos de Acclaim, y es que en esta compañía norteamericana parecen trabajar a destajo en los últimos tiempos. Aunque algunos de sus productos no eran tan buenos como pensábamos por las esperanzas que se habíamos puesto en ellos, han decidido corregirse a tiempo, para ofrecer una nueva serie de títulos de indudable calidad y del más variado tipo. De este modo, no sólo vas a encontrar juegos basados en sus superhéroes típicos (**Batman Forever Coin-Op, X-Men...**), o conversiones deportivas (**NBA Jam Extreme, WWF In Your House...**), sino también títulos completamente originales como la conversión del reciente juego de las consolas de última generación, **Alien Trilogy**, el éxito cinematográfico de reciente aparición **The Crow: City of Angels**, o juegos como **Iron & Blood**, **Magic the Gathering** y el interesantísimo **Constructor**. Además, su acuerdo con Pulse Entertainment (acuérdate del estupendo *Bad Mojo)* se mantiene vivo, lo que se demuestra con dos productos como **Flux** y **Space Bunnies Must Die**, programas ante todo originales en su concepción.

Por otra parte, Acclaim sigue invirtiendo en nuevas tecnologías (échate un vistazo a nuestro Technical View de este mes), y promete mantenerse en la brecha con otra avalancha de títulos que mantiene en el horno, como ocurre con el "próximo" **Space Jam**, una especie de *NBA Jam*, pero con Michael Jordan y los dibujos de la Warner como protagonistas.

E. Arias

CONSTRUCTOR

Los amantes de los juegos tipo *Sim City* encontrarán en **Constructor** una interesante alternativa ya que no varia en argumento, pero si en su desarrollo. Además de dirigir una inmobiliaria que te permitirá desarrollar una ciudad completa, debes controlar que la competencia no haga lo mismo, ya que llevarían a la quiebra tu negocio. Para ello, manejas una ciudad en la que ves desde una perspectiva isométrica diferentes tribus urbanas que te ayudarán, a cambio de una sustanciosa cantidad de dinero, a asustar y molestar a los clientes de la competencia y a proteger a los tuyos.



CONSTRUCTOR

IRON & BLOOD

Las nuevas consolas (Sony Playstation y Sega Saturn) han permitido que se desarrolle el mundo de los videojuegos hacia los títulos de lucha poligonales en 3D. Por fin los PCs pueden demostrar la potencia que pueden desplegar sus procesadores. Ésta es una conversión del juego de lucha del mismo nombre que pronto estará en la calle. Los protagonistas son los personajes habituales de *Advanced Dungeon & Dragons*, lo que tendrá un gran aliciente para los seguidores de los juegos de rol. Esperemos que comiencen a prodigarse esta clase de juegos en los PCs y compatibles.





BATMAN FOREVER COIN-OP

Si bien el *Batman Forever* original no convenció a nadie en ninguna de sus versiones, este nuevo *remake* diseñado en principio para las máquinas recreativas que encontramos en cualquier salón de nuestra ciudad, parece que es muy diferente tanto en su concepto como en su desarrollo. En él tienes la ocasión de controlar a Batman y su fiel ayudante Robin, que deben enfrentarse a todos

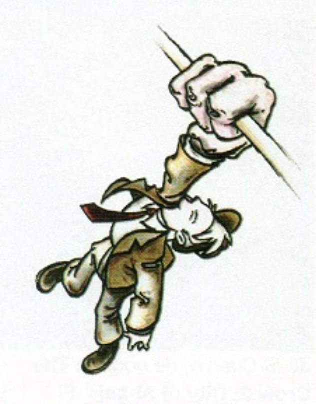


los malhechores de Gotham City. Imaginamos que cuando la cuarta película salga a la luz, Acclaim hará otra conversión basada en esa nueva película de Batman...



FLUX

Pulse Entertainment está diseñando una interesante aventura tridimensional en la que un curioso personaje de traje y sombrero debe escapar de una extraña casa cuyas paredes giran permitiendo acceder a nuevos pasajes y recorridos.
Contado así no parece nada del otro mundo, pero os aseguramos que lo que pudimos ver en el pasado E.C.T.S. nos dejó gratamente impresionados, ya que su desarrollo es más que original.
Lo más destacado es el sistema de movimiento, no ya del personaje y de los enemigos, sino de las rotaciones de las habitaciones, realizadas con una calidad inaudita para lo que es habitual en este tipo de juegos.







ALIEN TRILOGY

Por fin parece que la versión para PC y compatibles de **Alien Trilogy** va a ver la luz, y a no mucho tardar.
A pesar del tiempo transcurrido desde la aparición del programa en Sony Playstation y Sega Saturn, el juego de PC parecía que no iba a salir nunca, a pesar de que se anunciaba para antes del verano. Sin embargo, las mejoras que han introducido los señores de Acclaim parece que van a hacer que la espera no haya sido totalmente en vano. Ante todo, debemos destacar que los gráficos han sido mejorados notablemente, ya que ahora disfrutaremos de alta resolución Super VGA a 65.000 colores, y las animaciones han sido completamente depuradas, y mejoradas respecto a las versiones de consola. Por otra parte, la jugabilidad de este título tipo *Doom* de Acclaim se ha mejorado bastante; han introducido distintos niveles de dificultad, algún que otro enemigo nuevo, y grandes sorpresas que aún no os desvelaremos, ya que prometen ser de lo más interesantes para todos los usuarios de este tipo de juegos arcade.













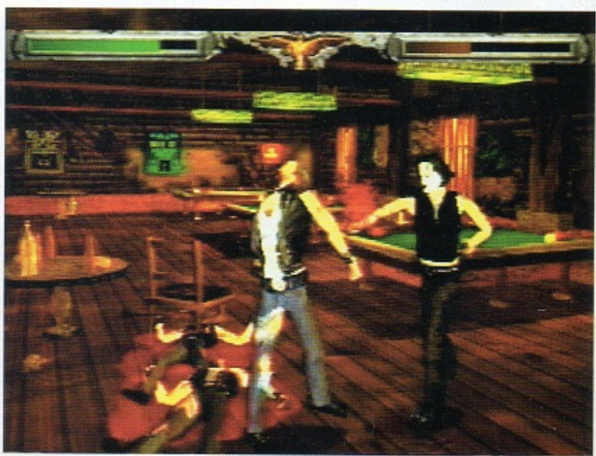
THE CROW 2: CITY OF ANGELS



Otra de las grandes sorpresas de Acclaim para la próxima temporada es la versión de la secuela cinematográfica de *El Cuervo*, de nombre **The Crow 2: City of Angels** (El Cuervo 2: Ciudad de Ángeles). Si la primera parte se hizo famosa más por la muerte durante el rodaje de Brandon Lee, su protagonista, ésta lo va a ser por su calidad, lo cual se puede comprobar desde hace poco en nuestro país donde ya se ha estrenado el film. En la versión para ordenador, te encuentras ante un juego de lucha tridimensional que entremezcla además la aventura al estilo de *Alone in the Dark* de Infogrames. Este título promete ser un gran bombazo, y en vista de las pantallas que os ofrecemos, suponemos que te convencerá.







MAGIC THE GATHERING

No confundáis este título con el de Microprose. Si bien ambos están basados en el conocido juego de cartas, el título de Microprose es un especie de programa de tablero, mientras que el de Acclaim es una versión libre de *Warcraft*. Los seguidores del juego de cartas quedarán encantados con ambos títulos, ya que el primero les permite emular el juego original contra un rival computerizado, y el segundo permite controlar a los personajes.



WWF IN YOUR HOUSE

Siguiendo su línea de conversiones deportivas, los señores de Acclaim presentan la secuela de *WWF Wrestlemania*, muy mejorada respecto al anterior título de la casa basado en esta modalidad de lucha libre. Basado en la máquina recreativa del mismo nombre, ambos títulos siguen fielmente el desarrollo de los combates de esta modalidad-espectáculo. Aparecen todos los luchadores más carismáticos, así como las llaves que permite realizar el programa; te parecerán increíbles ya que parece imposible poder realizar esas acciones.





X-MEN

Los conocidos mutantes de la Marvel parece que por fin van a ver la luz en PC y compatibles, ya que este hecho se lleva anunciando desde hace bastante tiempo en los medios especializados.
Se trata de un juego de lucha basado en el título del mismo nombre de la compañía japonesa Capcom, en el se dan cita todos los personajes del cómic. Éstos desarrollarán todo su poder ante nuestras atónitas miradas, que no podrán comprender tal despliegue de medios. Un título que esperamos desde hace bastante tiempo... Ojalá no defraude, ya que la espera ha sido demasiado larga.







SPACE BUNNIES MUST DIE

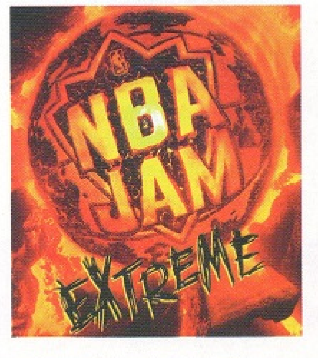
Pulse Entertainment tiene en cartera otro título además de *Flux*. En **Space Bunnies Must Die** todavía no nos ha quedado claro si controlamos a los conejos extraterrestres que han tomado por asalto nuestro querido planeta Tierra, o a los arduos defensores del mismo. Eso sí, en las pocas fotos del juego que hemos podido ver, parece que se trata de una aventura tridimensional. Prometemos manteneros informados con las últimas novedades acerca de este prometedor juego de esta compañía...

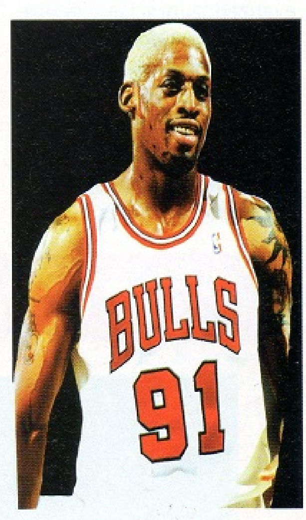


NBA JAM EXTREME

Si *NBA Jam* fue una autentica revolución en su día, ¿por qué no lo va a ser **NBA Jam Extreme**? Entre sus nuevas características la más destacada es la de que se trata de un juego completamente tridimensional, tanto en lo que se refiere al campo, como a los jugadores, y el publico de la grada, que por cierto, no es estático. Se han incorporado todos los detalles que hicieron grande al título original como las jugadas *onfire* (el jugador tiene turbo infinito al meter tres canastas consecutivas hasta que el equipo contrario enceste), los jugadores pueden ser deformados convirtiendose en cabezones, o los espectaculares mates sobre canasta.

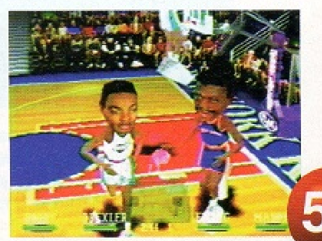
En Londres tuvimos la posibilidad de jugar con la versión de máquina recreativa (que permite cuatro jugadores al tiempo, no sabemos si en PC ocurrirá lo mismo...), y el resultado nos impresionó favorablemente. Esperemos que nuestros PCs puedan soportar la cantidad de polígonos que desplegaba la máquina, porque la verdad es que era altísima la cantidad según nos comentaron los responsables de Acclaim que por allí se encontraban mostrando las excelencias de este título de carismático nombre en el software ludico.













MOTION CAPTURE

Durante los últimos años, el intento de lograr un movimiento casi totalmente real ha traído de cabeza a la mayor parte de los programadores, especialmente a los que se centraban en programas de lucha.

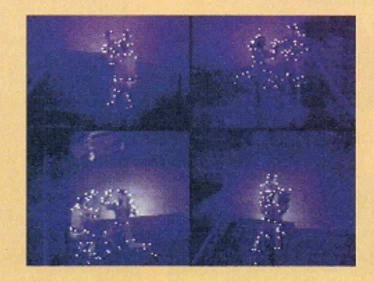
A lo largo de toda la historia del software lúdico, los movimientos humanos se han intentado imitar de muchas maneras. Antiguamente, los personajes se movían como simples autómatas. No se percibía movimiento real, con lo que no se hacían creíbles al ojo del usuario. En los últimos años, se han logrado reproducir más o menos bien con métodos muy avanzados, gracias a la utilización de ordenadores que cada vez son más potentes. La técnica que ha logrado mejores resultados ha sido Motion Capture, pero hay otras que han conseguido resultados algo más que aceptables, como las técnicas de realidad virtual que "enfundan" a los actores en una malla, o la combinación de tres cámaras para que el ordenador logre producir la sensación de tridimensionalidad donde el ojo humano sólo percibe dos.

Algunas compañías han realizado investigaciones que han ido por otros derroteros. Acclaim, por ejemplo, posee un laboratorio especialmente dedicado a la "captura del movimiento": Acclaim Motion Studios. En él, con la colaboración de Biomechanics, Inc., Acclaim ha preferido desarrollar tecnología óptica, antes que otros sistemas magnéticos o mecánicos que quizá obstruyeran los movimientos naturales de un actor-atleta, con lo que es más fácil obtener resultados reales en un tiempo bastante menor de lo que antes se requería.

A tal efecto, los técnicos sitúan en lugares estratégicos del cuerpo sensores emisores de luz que son percibidos por la cámara. Ésta se encuentra conectada directamente con el ordenador, que se encarga de unir los distintos puntos de luz para formar lo que es el "esqueleto" de los movimientos realizados. Para lograr un efecto mucho más real, cada toma se realiza con varias cámaras, que proporcionan mayor cantidad de información al ordenador. Este esqueleto cobra vida gracias a un sistema de algoritmos biomecánicos. A continuación se modelan los cuerpos recubriendo ese esqueleto con las formas poligonales deseadas. Por último, se introducen texturas mediante *render*. Ya se ha realizado personajes en tres dimensiones que disfruten de un movimiento casi totalmente real, aunque se sigue avanzando notablemente en estas técnicas.

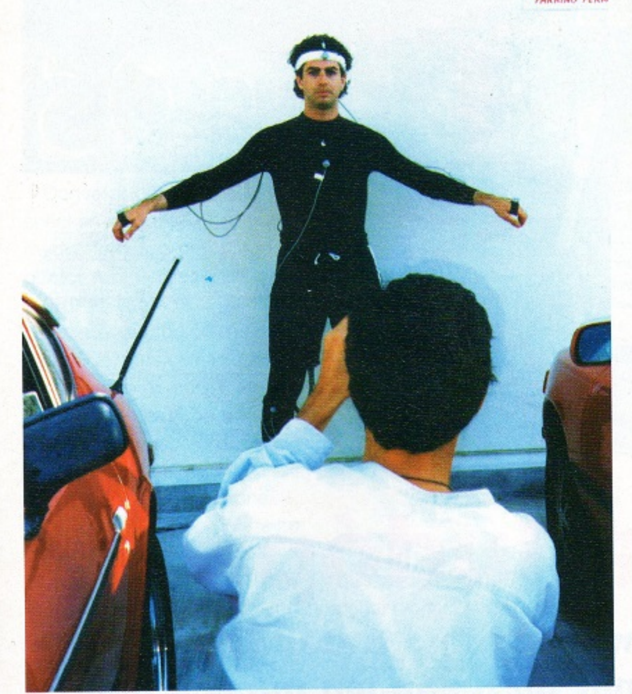
CÓMO FUNCIONA MOTION


Se filma a los actores introducidos en sus respectivos trajes con varias cámaras que detectan los sensores que han sido incorporados a tal efecto.


El ordenador analiza convenientemente la posición de los diferentes sensores sobre las imágenes recién tomadas por las diferentes cámaras.


Se crean muñecos de alambre, los cuales se utilizarán más adelante para conformar la parte principal de la animación de cada uno de los personajes



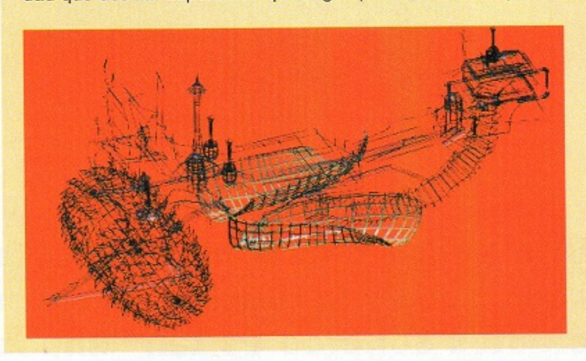


Aquí se muestra a un actor con el cuerpo enfundado en una malla virtual que hará posible recrear movimientos en tres dimensiones.

M.D.K.



Murder Death Kill es el nuevo juego que Shiny Entertainment está preparando para Interplay. Con el fin de conseguir un fluido movimiento del personaje, han recurrido a la técnica del Motion Capture. En efecto, han logrado una suavidad de movimientos hasta ahora inaudita. Aunque todavía falta un poco para que nos presenten la versión definitiva, la demo que hemos tenido ocasión de ver nos ha asombrado profundamente por la calidad que destila. Esperemos que llegue pronto a nuestro país.



En los últimos meses hemos podido ver bastantes programas que utilizan este sistema, como *Frank Thomas "Big Hurt" Baseball* o *NFL Quaterback Club '97*, así como los próximos *NBA Jam Extreme* y *Alien Trilogy*. Además, esta técnica óptica ha trascendido del mundo lúdico. En efecto, algunas películas conocidas se han beneficiado de ella para crear sus efectos especiales, como *Mortal Kombat*, *Mighty Morphin' Power Rangers* y *Batman Forever*.

Por lo que se refiere a programas que todavía no han llegado hasta nosotros, Shiny Entertainment ha realizado con un sistema similar su *MDK* (*Murder Death Kill*) para la compañía Interplay. En este caso se ha desarrollado una especie de sistema alternativo. La empresa que lidera Dave Perry, por su parte, está trabajando en los estudios sobre una peculiar unión de dos sistemas: el que ha sido principalmente desarrollado por Acclaim, con sensores emisores de luz, y el utilizado en entornos de realidad virtual, con mallas especiales que se ciñen al cuerpo. Todavía estamos a la espera de los resultados definitivos, pero lo que se ha dejado ver es excepcional.

En estas escasas líneas hemos intentado explicaros con cierta aproximación en qué consiste la técnica Motion Capture. Sin embargo, en estos momentos las técnicas avanzan muchísimo y a gran velocidad, de modo que dentro de poco quizá tengamos que explicaros algo nuevo que nos sorprenda a todos por igual.

P. López

CAPTURE, PASO A PASO



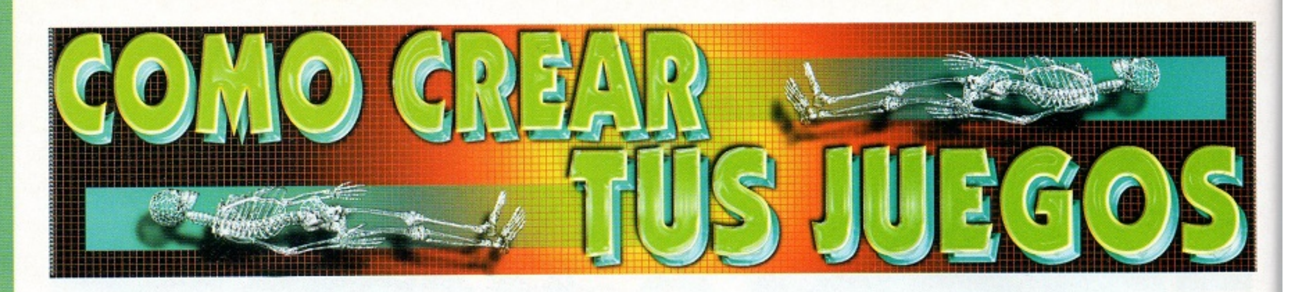
Sobre el muñeco de alambre que sirve de motor al cuerpo, se crea la malla poligonal que dará la forma que se quiera a las partes del cuerpo.

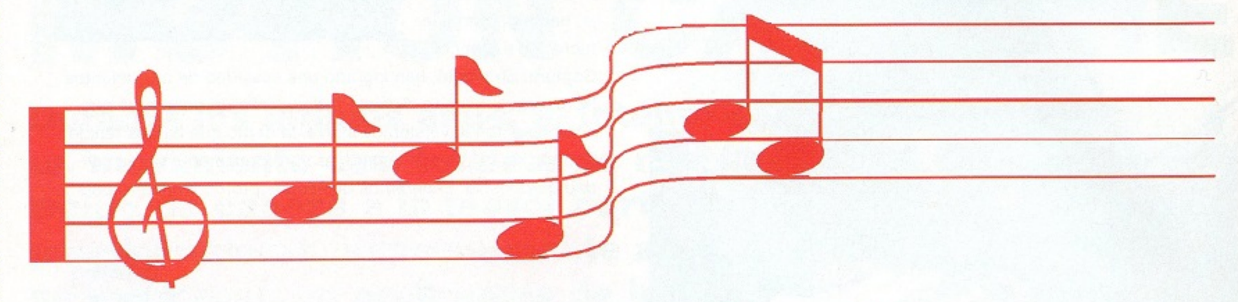


Se aplican las texturas, según el *look* deseado, a cada una de las partes del cuerpo para que puedan parecer realistas a la vista de todos los usuarios.



Se implementan los personajes conseguidos en un escenario determinado. Para obtener un efecto 3D óptimo hay que contar con varias cámaras.





Música para ludópatas

Uno de los temas más importantes aún no tratados por nosotros es la música. Programar un juego sin música o sin efectos sonoros es tan "imposible" como nadar sin agua.

El sonido en los ordenadores se produce gracias al uso de un dispositivo que es capaz de transformar las señales digitales en analógicas; éstas son percibidas como vibraciones en el oído. En el caso de los PCs, el más famoso dispositivo o, mejor dicho, tarjeta de sonido es Sound Blaster, de la compañía Creative Labs, que se ha convertido rápidamente en un estándar que siguen muchos otras casas. En efecto, todas las tarjetas de sonido que salen al mercado tienen como mínimo compatibilidad con Sound Blaster, ya sea PRO, normal o SB16.

Lo que hizo a esta tarjeta convertirse en un estándar fue que, a un precio asequible, había logrado unir un sonido de síntesis FM con un canal de música digitalizada. Esto permitía que no sólo sonase una "musiquilla" de fondo, sino que los personajes pudieran llegar a hablar o chillar.

Es por ello, y debido a la gran aceptación que, como ya hemos dicho, ha tenido esta tarjeta, por lo que vamos a explicar este tema basándonos principalmente en Sound Blaster. No despreciaremos, de todas maneras, ninguna de las demás tarjetas de sonido que hay disponibles en el mercado. La mayor parte de ellas no sólo son compatibles con Sound Blaster, sino que además añaden nuevas características, como el uso del así llamado sonido de síntesis *Wave.*

¿QUÉ ES EL SONIDO?

Si vamos a hablar del sonido,esa fascinante faceta de los videojuegos, no está de más que conozcamos, o recordemos, en qué consiste.

El sonido es, básicamente, una interpretación de la propagación de ondas mecánicas a través del aire.

Cuando se produce un sonido, el aire a su alrededor se contrae o expande y es esta expansión o contracción la que produce, al llegar a nuestros oídos, la percepción de un sonido.

Con esta pequeña introducción lo único que debe quedarte claro es que el sonido es una onda y, como tal, debe tener los siguientes parámetros:

"longitud de onda"
"frecuencia"
"amplitud"

Para analizarlo lo mejor es hacer una una similitud con la función seno que a estas alturas debemos conocer todos bastante bien.

Con esto queda bastante claro que una tarjeta de música debe ser capaz de producir una onda mecánica, para que pueda ser convenientemente percibida por el oído. Además, debe tener capacidad para almacenar un conjunto de infinitos puntos de una curva para reproducir un sonido que anteriormente ha sido almacenado en el ordenador.

¿QUÉ HACEN LAS TARJETAS DE SONIDO?

Todas las tarjetas de sonido pueden crear, fundamentalmente, dos tipos distintos de sonidos:

Sonido Digitalizado.
Sonido Sintetizado.

Esta separación, sin embargo, hoy en día está quedándose un poco anticuada por la aparición de las famosas tarjetas de sonido con síntesis que onda o *Wave Table*. Éstas, de todas maneras, no son en realidad otra cosa que una simbiosis de los 2 términos anteriores.

¿QUÉ ES EL SONIDO DIGITALIZADO?

Al digitalizar un sonido se convierte en una información que pueda ser almacenada dentro de un ordenador. Es decir, se digitalizan los sonidos exteriores, como explosiones varias, voces humanas, golpes, etc. para, al reproducirlos, darle a nuestros juegos un cariz mucho más realista.

El proceso de digitalización de un sonido consta, fundamentalmente, de dos operaciones:

Convertir el sonido en una información electrónica.

Samplear esta señal a una velocidad constante.



Convertir determinada señal en digital se consigue mediante el uso de un transductor A/D, es decir, un conversor analógico a digital. Un conversor analógico-digital es capaz de transformar la señal en un rango de pasos digitales, normalmente de 8 o 16 *bits* cada uno de ellos. En la diferencia de *bits* radicará la diferencia de calidad. Una señal de 8 *bits* sólo puede ser almacenada con números desde -127 hasta +128; sin embargo, una señal de 16 *bits* será almacenada con números desde -32767 hasta +32768. Así pues, la calidad del sonido en 16 *bits* es, lógicamente, muchísimo mejor que la del de 8 *bits*.

La segunda operación que es necesario realizar cuando se va a digitalizar un sonido es samplear la señal a una velocidad constante. ¿Qué significa realmente samplear? Se trata de un anglicismo (uno más entre todos los que nos han invadido de unos años a esta parte); en castellano habría que hablar de "tomar muestras". En efecto, esto es realmente lo que hay que hacer.

Cuando digitalizas un sonido tienes a tu disposición un conjunto de infinitos valores que te puede dar la famosa y deseada onda del sonido. De éstos lo mejor sería escoger los más significativos, pero eso requiere un proceso bastante complicado. Lo mejor que se puede hacer es seleccionarlos a intervalos constantes. En esta operación aparece otro de los más conocidos términos de las tarjetas de sonido, el KHz (*Kilohertzio*). No es ni más ni menos que 1.000 Hz, y se refiere al número de muestras que se almacenan de una señal digitalizada en cada segundo. Una señal a 8 Khz y 8 *bits* durante 10 Segundos ocupará nada más y nada menos que 80.000 *bytes* (8 *bits* por cada dato, 8.000 datos por segundo y 10 segundos), lo cual es excesivo para ordenadores de bajas prestaciones.

Esto pone de manifiesto uno de los grandes problemas de que adolece la digitalización del sonido: la gran cantidad de memoria que ocupa. Piensa que, por ejemplo, digitalizar a 16 *bits* y 44 Khz (es la calidad que poseen los CDs de audio) representa que 74 Minutos ocupen la no despreciable cifra de 680 *megabytes*.

Es por este motivo por el que el sonido digitalizado normalmente sólo se utiliza para obtener sonidos que sean cortos y pequeños, o bien para cuando tienen que hablar los personajes. Además, los programas que tienen sonido digitalizado ocupan casi siempre un CD. Si a esto se añaden las imágenes digitalizadas, el número de CDs se eleva considerablemente, así como los requerimientos necesarios para hacer uso de los mismos.

¿QUÉ ES EL SONIDO SINTETIZADO?

Se trata de otro de los distintos sonidos con los que es posible dotar nuestros juegos. Permite que aparezca música de fondo. El sonido sintetizado es como una especie de piano que está dentro del ordenador. Cada vez que necesites cierta nota, tienes que pasar la orden al *chip* de la tarjeta de sonido; éste la ejecutará enviándola a los altavoces. Por este motivo, el sonido sintetizado tiene una gran ventaja: ocupa muy poco espacio. Además, la reproducción óptima del sonido depende únicamente de la calidad de la tarjeta de que disponga cada uno.

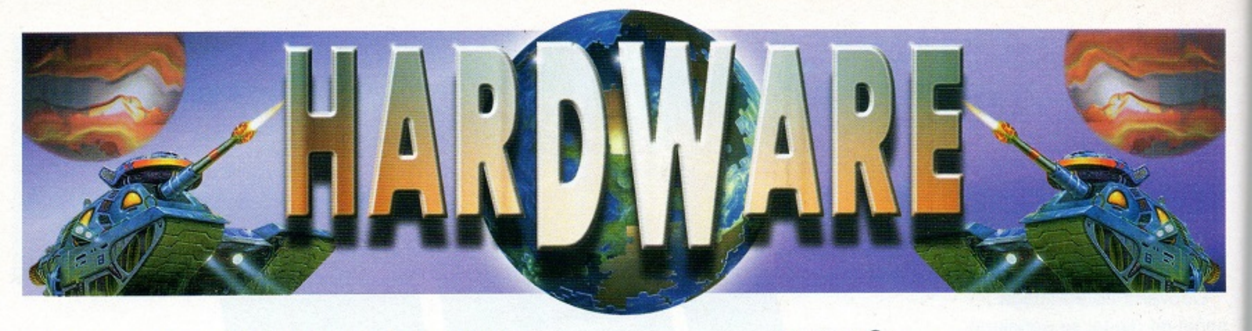
Este tipo de sonido es muy útil, por las características señaladas, pero tiene como inconveniente la necesidad de programar rutinas o utilizar las ya existentes para que pueda ser utilizado por las distintas tarjetas de sonido existentes. Es en este apartado en el que las tarjetas se distinguen más por su calidad de sonido.

En las últimas tarjetas ha hecho su aparición el sonido por síntesis de onda o *Wave Table*. Éste, partiendo de sonidos digitalizados a gran calidad de diversos instrumentos, es capaz de cambiar una nota transformando los parámetros de amplitud y frecuencia a la hora de reproducirlos. Esto produce unos sonidos que poseen una calidad mucho mayor. También existen hoy en día tarjetas de sonido con memoria RAM, que te permiten grabar tus propios sonidos digitalizados para poder tocar con instrumentos creados por ti mismo.

¿CÓMO GRABAR MÚSICA SINTETIZADA?

Cuando te tengas que enfrentar a la grabación de música sintetizada, se te planteará el problema de cuál sería el formato más apropiado en cada momento. Dada la diversidad de tarjetas de sonido que hay disponibles hoy en día, no debes hacer uso de ningún sistema propietario de una tarjeta en concreto. Lo más fácil, y a la vez potente, es escribirlos en un formato estándar como MIDI. Así, sólo con conseguir las rutinas para tocar música MIDI en cada una de las tarjetas, conseguirás que tu música suene en todas ellas sin excepción.

J. Rodríguez



MICROSOFT SIDEWINDER 3D PAD

Ha nacido ya el último retoño de la augusta familia SideWinder de Microsoft. Se trata de un *pad* con un diseño cómodo y atractivo; y, por si fuera poco, es fácil de manejar. Aparte de su peculiar forma, deudora de *pads* como el de la consola Playstation, posee algunas novedades interesantes, producto de un cuidadoso estudio de las características del mercado lúdico.

Una de sus posibilidades más destacadas es la incorporación de un botón que, como si fuera un *macro*, permite grabar las secuencias de pulsación de más de un botón. También dispone de dos botones que empiezan a hacerse prácticamente imprescindibles para cualquier *pad* que se precie: los llamados *triggers*, que pueden ser accionados con los índices. Te parecerá mentira pero es cierto: hay un total de nueve botones utilizables: seis de acción, el de combinaciones y los dos *triggers*.

Otra posibilidad digna de mención es la de conectar a él otro *pad*; en efecto, con este método es posible realizar una conexión en serie de hasta cuatro de ellos. Por lo demás, posee su propio software adicional, que te permite trasladar sin problemas al teclado todas las acciones que realiza cada uno de los botones. Esto te será útil cuando tengas las manos agotadas por la postura.

En resumen, se trata de un periférico que posee una capacidad sobrada para convertirse en la brillante niña de los desorbitados ojos de fanáticos de los arcades y similares, siempre y cuando los programas que utilicen estos "especialistas de la eliminación masiva" admitan dispositivos digitales.

FICHA:

Nombre: SideWinder 3D Pad
Fabricante: Microsoft
Distribuidor: M. Ibérica
Precio: 7.990 pesetas
Valoración: 91%

MICROSOFT EASYBALL

Una enorme y atractiva bola amarilla en la mesa y una curiosa y juguetona abeja que se mueve a lo largo de la pantalla guiarán a todos los infantes en los primeros pasos que abran sus diminutas mentes a la apasionante informática. Se trata del periférico **EasyBall**, el último dispositivo hardware que Microsoft dedica a los más pequeños neófitos de este nuevo mundo.

El funcionamiento de este peculiar periférico es similar al de un *trackball* normal. Para desplazar el cursor por la pantalla tienes que mover la enorme bola amarilla; si quieres seleccionar o hacer *click* sobre algún objeto, tienes que presionar el botón azul que se encuentra en la parte inferior del dispositivo. Desde luego, su presentación es muy atractiva para un niño pequeño.

Su característica más interesante es la posibilidad de conectar simultáneamente un ratón convencional (compatible con Microsoft) en un puerto diferente. De este modo, se han preocupado fundamentalmente de su función didáctica.

FICHA:

Nombre: Easyball
Fabricante: Microsoft
Distribuidor: M. Ibérica
Precio: 8.900 pesetas
Valoración: 65%

DIAMOND STEALTH 3D 2000

ABC Analog pone a tu disposición una nueva tarjeta aceleradora de gráficos 3D. **Diamond Stealth 3D 2000** te permitirá disfrutar de los programas multimedia y juegos 3D que más te gusten a una velocidad más que aceptable. Sus propiedades se manifiestan en mayor medida en este tipo de programas (puede realizar los procesos de *render* mediante hardware, no software), pero con cualquier producto que utilice gráficos podrás percibir la aceleración.

Si haces memoria, pocos números atrás comentamos una tarjeta parecida de esta casa. Ahora viene acompañada por dos CDs. En el primero hay, además de los *drivers* necesarios, algunas utilidades que te permitirán sacarle el mayor partido posible a la tarjeta. El segundo contiene dos juegos susceptibles de ser aprovechados por la tarjeta: *Descent 2* y *Destruction Derby*.

Por lo demás, necesitas un equipo de prestaciones altas. Se recomienda un Pentium con bus de tipo PCI libre y un mínimo de 8 Mb. de RAM, aunque cabe la posibilidad de que no sea suficiente.

FICHA:

Nombre: Diamond Stealth
Fabricante: Diamond
Distribuidor: ABC Analog
Precio: 30.500 pesetas
Valoración: 80%

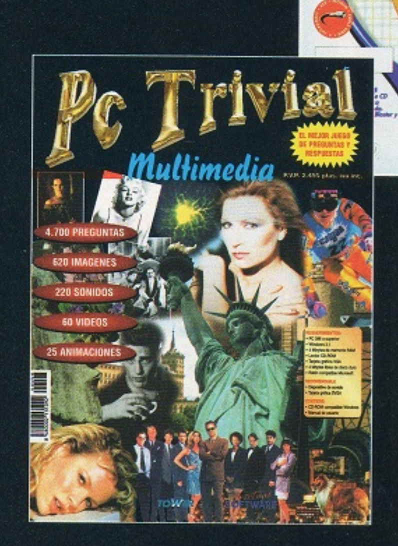
Suscríbete a:

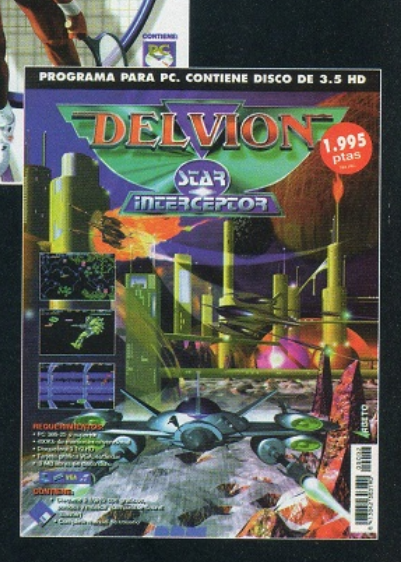
PC-TOP-PLAYER

Virtual TENIS

POR SÓLO 2.995

Conseguirás gratis dos de estos magníficos regalos





Suscríbase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando al teléfono (91) 6614211 Horario 9 a 14:00 y 15:00 a 18:00

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ VIRTUAL TENIS ☐ PC TRIVIAL ☐ DELVION

Nombre y apellidos...F. Nacimiento.........................

Domicilio...C.P.........................

Tel ....Localidad...

Provincia.........................Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta............... / ....

☐ Domiciliación bancaria. (Rellenar código cuenta cliente)

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

Firma:

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%

HIT PARADE

El todopoderoso Quake se mantiene el primero de nuestra lista gracias al apoyo de vuestros votos, y parece que esta situación va para largo. De todas maneras, se empieza a notar mucho movimiento con otros juegos de gran calidad...

Quake





Que Quake fuera un número 1 *ad aeternam* era de esperar... por la enorme avalancha de cartas que han llegado hasta nuestra redacción.

Duke Nukem 3D 2 ↑



La dura pugna con id Software va camino de ser habitual entre los juegos de 3D Realms y la conocida compañía sita en la ciudad de Texas.

Time Commando 3 N



La entrada más fuerte de este mes corresponde a Time Commando, un juego de lucha desarrollado en un ambiente tridimensional.

F-1 Grand Prix 2







La segunda parte del conocido juego de Microprose sigue en los primeros puestos de nuestra lista, y con la cabeza muy alta.

Z





¿Qué ocurre cuando se mezclan juegos tipo estrategia con un clásico arcade? Sale Z, un divertido programa con robots guerreros.

Broken Sword





Las aventuras gráficas recuperan la posición perdida dentro de los gustos de los usuarios con títulos de tanta calidad como Broken Sword.

Civilization II 



Se nota que han pasado unos cuantos meses desde su aparición, porque el último juego de Sid Meier baja de posición considerablemente.

Urban Runner 



Las videoaventuras gráficas (hoy en día, auténticas películas de vídeo) también tienen su apartado en todos vuestros corazoncitos.

AHD64 Longbow 



El simulador de helicópteros de Jane's y Electronic Arts es un excelente programa. Esperemos que los siguientes sean así.

Conquest of... 



Durante muchos meses, Conquest of the New World ha sido uno de los mejores juegos de estrategia de la historia.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. QUAKE
2. F-1 GRAND PRIX II
3. CIVILIZATION II
4. VIRTUA FIGHTER PC
5. TOSHINDEN
6. I HAVE NO MOUTH...
7. APACHE LONGBOW
8. WARCRAFT II
9. COMMAND & CONQUER
10. CHRONICLES OF...

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 16

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Dieciséis de nuestra revista:

- **NAIARA DE MIGUEL MARÍA (MADRID)**
- **DANIEL RODRÍGUEZ ARIAS (Cornellá, BARCELONA)**
- **ISMAEL VIVO VALERO (Ceutí, MURCIA)**
- **ALFREDO GARCÍA FERNÁNDEZ (MADRID)**
- **SERGI COLL BAYER (Rindellots de la Selva, GIRONA)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)



WITCHAVEN II

La segunda entrega de este sólido *Doom* medieval de Capstone cuenta, como ya es habitual en este tipo de juegos, con una serie de comandos en línea. Para activar el código, durante el juego pulsa la tecla de borrado (BACKSPACE), introdúcelo y pulsa ENTER para que funcione. Estos son los diferentes códigos que encontrarás:

MARKETING: Modo Dios.
WEAPONS: Todas las armas.
HEALTH: Recupera toda la energía.
ARMOR: Restaura la armadura que poseas.
STRENGTH: Aumenta considerablemente el poder.
POTIONS: Te da todas las pociones que hay.
SPELLS: Te da todos los hechizos posibles.
KEYS: Otorga todas las llaves necesarias.
INVIS: Modo invisibilidad.
LEVELxx: Saltas al nivel que desees (**xx** es el número del nivel elegido).





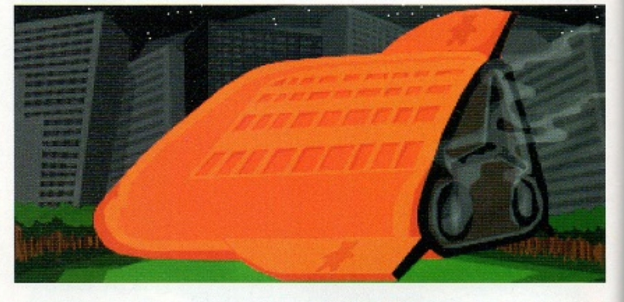


RAYMAN

Ha pasado mucho tiempo, pero por fin hemos conseguido trucos para el fabuloso juego de plataformas de Ubi Soft. Para acceder a cada truco, teclea las siguientes palabras en cualquier momento del juego:

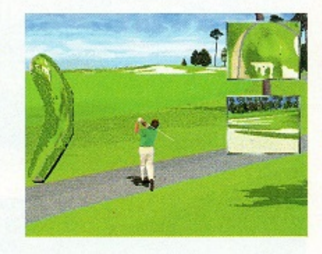
POWER: Aumenta la fuerza del puño de Rayman.
RAYLIVES: Te otorga más vidas.
RAYPOINT: Sube la puntuación que tengas.
ALWORLD: Puedes acceder a todos los niveles.
RAYWIZ: Aparecen unas bolas protectoras alrededor del protagonista.

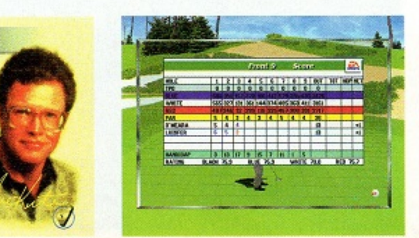




PGA TOUR´96

El excelente juego de golf de Electronic Arts también cuenta con un truco que hará las delicias de aquellos que sean poco duchos con los palos de golf. Para lograr una especie de "superpalo" que enviará todas tus bolas hasta el infinito, debes teclear **ABBACAB** antes de efectuar el golpe: la bola saldrá despedida como si tuviese un cohete. De esta manera no habrá hoyo que se te resista y podrás hacer *eagle* en todos los hoyos Par 5.





CYRIL CYBERPUNK

Si te has "enganchado" ya a este trepidante programa shareware, a continuación te ofrecemos unos cuantos códigos que te ayudarán a sobrevivir en los momentos difíciles de este divertido juego de plataformas.

RSGOD: Invulnerabilidad.
RSDOC: Rellena la energía.
RSGOODIES: Todas las armas y munición.
RSKEYS: Todas las llaves.
RSFUEL: Rellena el combustible.
RSSHIELD: Escudo activado.
RSEND: Siguiente nivel.
RSLEVnn: Salta al nivel nn.
RSFLYxxyy: Salta a las coordenadas xx, del nivel yy.
RSGRAV: Sin gravedad.
RSNUKE: Acaba con todos los monstruos del nivel.
RSLIFE: Vida extra.
RSNOWALLS: Sin choques.
RSDIE: Quita la salud y todas las vidas.



FIRE FIGHT

Este fogoso arcade también cuenta con sus códigos secretos. Mientras estés jugando, pulsa las siguientes teclas: C, W y la tecla + que está junto a los números de la derecha del teclado. Con la tecla F12 podrás acceder al menú de trucos. En éste puedes rellenar tu escudo, conseguir todas las armas o la total invulnerabilidad.









TOTAL MANIA

El último juego de Domark, también cuenta con una interesante serie de trucos que te hará mucho más llevadero acabar con los "cienes y cienes" de *aliens* que aparecen en este programa. Estos trucos están probados bajo la versión norteamericana del programa, así que desconocemos si sirven para la europea.

Si quieres activar el modo truco, tienes que pulsar en la base las estas teclas: **CONTROL+SHIFT+C+H+E+A+T**. Podrás activar los siguientes codigos:

CONTROL+E: Dará 1000 puntos de experiencia a tus tropas una vez finalices el nivel (púlsalo varias veces para asegurarte de que lo activas, ya que no siempre funciona).
CONTROL+C: Aumenta tu cuenta en 1.000 créditos.
CONTROL+A: Te permite obtener todas las armas en la tienda.
CONTROL+N: Permite que saltes de misión en la sala de asignación de misiones.

Durante las misiones, activa otra vez el modo truco (**CONTROL+SHIFT+C+H+E+A+T**) para obtener las siguientes códigos:

CONTROL+P: Sitúa a tus mercenarios en el punto en el que se encuentre tu cursor en el mapa.
CONTROL+I: Tus soldados son invulnerables.
CONTROL+R: Restaura todos sus parámetros, e incluso resucita soldados muertos en el punto en el que fenecieron.
CONTROL+M: Hace aparecer y desaparecer todos los monstruos.



PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P. *Estoy atascado en el nivel 8 de System Shock. No paso la puerta de seguridad a la que se llega desde el ascensor del final del nivel 7. ¿Qué necesito para atravesar la puerta?*
JUAN NAVAS MONTE (CÓRDOBA)

R. Es difícil saber por qué estás atascado en esa puerta, pues no lo explicas en tu carta. Normalmente, las puertas marcadas como "de Máxima Seguridad" sólo pueden atravesarse cuando el nivel de seguridad es igual a cero, e incluso en algunas debes tenerlo por debajo del 10%. En el nivel 8, tienes que haber destruido el reactor, así como la antena de seguridad del nivel 7. Quizá aquí resida el problema.

P. *Aunque sé que Monkey Island 2 es un título bastante antiguo, me gustaría que me echarais una mano, ya que no sé dónde conseguir la cuerda que necesito para atrapar a la rata que aparece con los piratas de la lavandería.*
PEDRO GAÑIDO (MADRID)

R. A pesar de que tiene ocho años, aún nos llegan preguntas para este excelente juego de LucasArts. La cuerda que buscas la encontrarás en la mesilla que aparece justo en la entrada de la choza de la hechicera del pantano.

P. *Creo que me falta poco para acabar Noctrópolis. Estoy a punto de entrar en el edificio Sunspire para acabar con Flux. Whisperman me dice que puedo pasar, pero no lo consigo.*
RAFAEL PONS CIFUENTES (Castelldefels, BARCELONA)

R. Como habrás comprobado, no puedes cruzar la puerta. Para acabar con Flux, sube a la azotea del edificio Cygnus, y con el gancho que habrás encontrado en la carnicería utiliza la cuerda que te deslizará hasta el edificio Sunspire.

P. *No logro salir de la habitación del protagonista de Normality, y no puedo avanzar en el juego. ¿Podríais ayudarme?*
JAIME PEÑALARA ROCA (Carlet, VALENCIA)

R. Bastantes personas no logran salir de la primera habitación del juego. Como por la puerta no es posible salir, ¿habéis probado por la ventana? Quizá lo hayas intentado, pero antes hay que abrirla. Para ello selecciona el icono de usar y aplícalo sobre la ventana; luego ya puedes salir por ella.

¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas(MADRID)

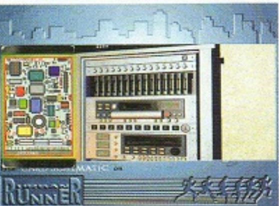


URBAN RUNNER



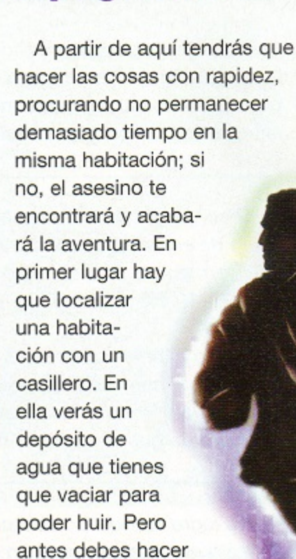
Si quieres sobrevivir a la banda mafiosa que te está persiguiendo por la ciudad, no te pierdas una sola línea de las siguientes páginas.

Después de la persecución que te introduce en el juego, te encontrarás en el sótano de un almacén. En el armario que hay junto a las escaleras hay un sedal y un anzuelo que tienes que colocar en los escalones. A continuación, súbete para atraer al matón, que te perseguirá hacia el sótano.



Cuando entre, clávale el anzuelo en el pie y regístralo en cuanto esté inconsciente. Con la pequeña navaja que llevaba el matón, ve a la parte trasera del sótano. En el centro de la pared que sella el pasillo debes utilizar la navaja para descubrir un pasadizo que te llevará a otra sección del almacén.

A partir de aquí tendrás que hacer las cosas con rapidez, procurando no permanecer demasiado tiempo en la misma habitación; si no, el asesino te encontrará y acabará la aventura. En primer lugar hay que localizar una habitación con un casillero. En ella verás un depósito de agua que tienes que vaciar para poder huir. Pero antes debes hacer muchas cosas.



Si enciendes la luz que hay junto al casillero, encontrarás un mapa del lugar. En la habitación que tiene el ascensor para los documentos hay una caja de fusibles. En primer lugar, saca el fusible de donde está y colócalo en la siguiente posición de la derecha que lo permita. Esto activará la caja de fusibles de la habitación por la que entras; en ella están las órdenes que el ascensor necesita tanto para subir como para bajar.

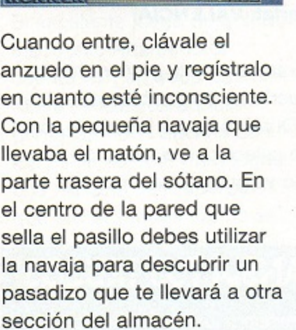
El siguiente paso es colocar el fusible en la posición del ascensor. Si ahora vas hasta él verás que está activado. Utilizando el código que has conseguido antes lograrás que aparezca un manual de la estación de bombeo. Si colocas el fusible en ésta estarás preparado para huir. Según el manual, para vaciar el tanque hay que conseguir un caudal de 576 y una presión de 2. Esto se logra gracias a los dos volantes y los medidores. Cuando se cumplan las dos condiciones, ya podrás abrir la llave de paso y huir del almacén.

De vuelta en casa te encontrarás la inoportuna visita de otro asesino a sueldo. Para deshacerte de él tienes que encender la luz halógena, pegarle una patada al balón e intentar coger



la pistola. Cuando veas la película fotográfica, cógela y huye hacia otro almacén, esta vez perseguido por otros dos matones.

Para librarte de la mujer, abre la puerta del servicio de señoras, enciende la luz y coge la tabla que hay junto a la puerta. Después debes esconderte tras la puerta del

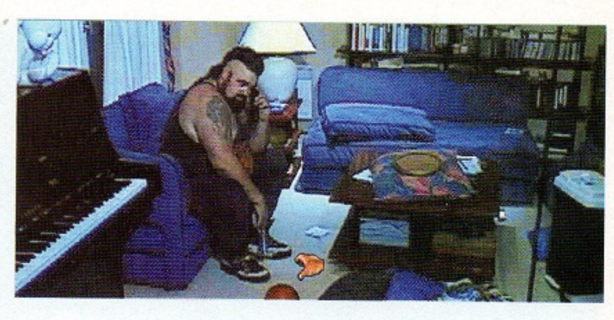












armario. Cuando la mujer entre, utiliza la tabla en la puerta y sólo quedará un matón. Para el otro tienes que preparar una sorpresa eléctrica. Primero apaga el interruptor de la luz; luego toca dos veces los cables que están colgando del techo, y por último tira la lata y enciende el interruptor para ver el espectáculo.

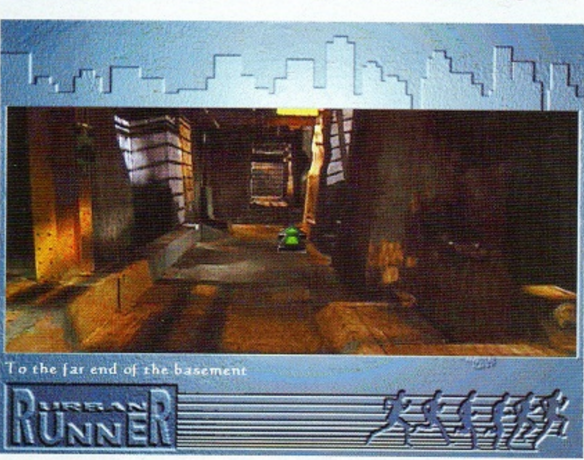
EL HOTEL

La siguiente zona que visitas es el hotel Buena Vista. Habla con la recepcionista y a continuación con las chicas que están sentadas a la derecha. Para que las chicas te digan algo útil tienes que enseñarles en primer lugar la falsa identificación de policía que has conseguido.

Recoge un pendiente que hay en el suelo del primer piso del hotel. Ahora intenta abrir la habitación 227 con la llave. Ofrécele el pendiente a la camarera que aparece. Cuando se vaya, abre la habitación 227 e inténtalo con la 225; está cerrada. En recepción, habla con la recepcionista y con la chica. Debes averiguar qué habitación está reservada. La chica distraerá a la recepcionista mientras usas una cerilla en la papelera; esto te permitirá consultar el registro del hotel. Ahora utiliza la foto del inventario con la caja de cerillas: obtendrás el número de teléfono del club Zanzíbar en la opción de memoria del menú de iconos.

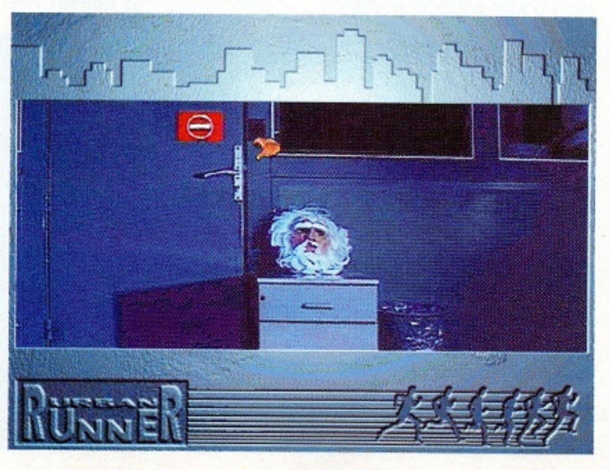
Para lograr la habitación hay que llamar al club; a continuación llama a recepción y anula la reserva. Por último, habla con la recepcionista y coge la llave de la habitación.





Ya en la habitación revisa la tarjeta que hay junto al teléfono y luego llama, en este orden, a la habitación 227 y al servicio de habitaciones. Cuando llegue la bebida, pulsa sobre Adda para entrar en su habitación. Tras una escena de amor con Adda, dirígete al club. Utiliza la tarjeta de la policía y dale el reloj a Sergio.

Por la tarde irás con Adda a la oficina de Lagrange. Usa la tiza en los números para ver los que tienen huellas dactilares. Para conseguir el código hay que hacer que Adda lo vea cuando llegue alguien que trabaje en la oficina. El momento oportuno para salir de allí es cuando Max diga *go on Adda*. Si te cansas de intentarlo, el código es 0249.

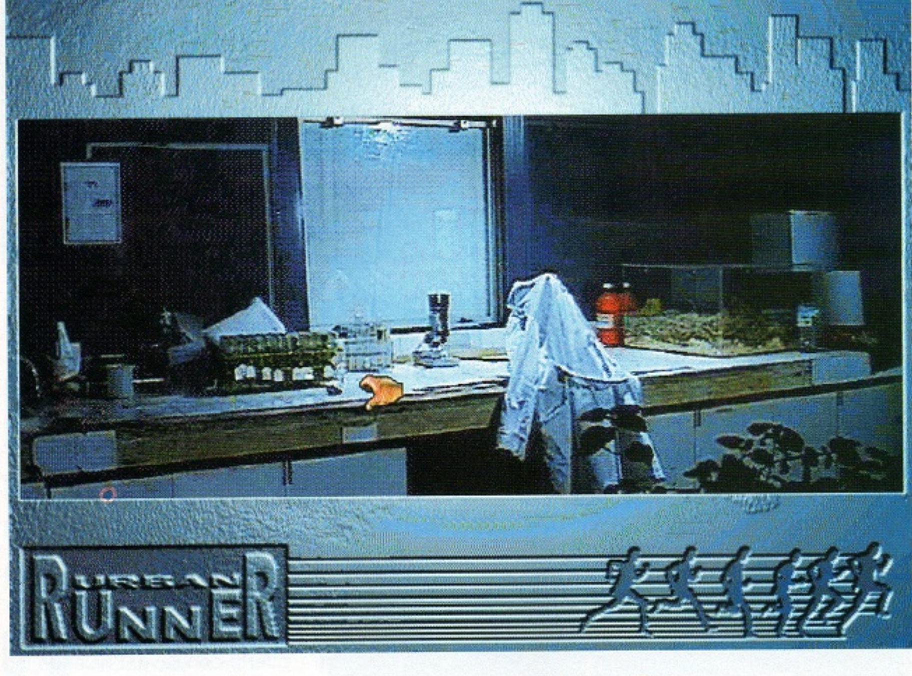


Dentro de la oficina utiliza el vaso con la mano del guardia de seguridad. Cuando se vaya al lavabo desbloquea la puerta del ascensor con el ordenador de la mesa del vigilante. Arriba registra el armario; dentro de él, pulsa en el taladrador y coge la llave. Antes de entrar en la oficina recoge los papeles del suelo. Dentro de la oficina date la vuelta y cierra la puerta con llave. Enciende la luz y lee los tres documentos que hay en la pizarra. En el bote de los bolígrafos hay un cable y tinta. Utiliza el muelle sobre el diario electrónico y el conjunto sobre la caja fuerte. Enciende el diario y usa el código 227 con el nombre de Adda.

Cuando el guardia empiece a hacer su ronda, métete en el armario de la oficina y desde dentro echa el seguro con el imán. Cuando se vaya, sal de la oficina; si vuele a aparecer el guardia, escóndete dentro del armario del pasillo.

LA PRUEBA DE ADDA

La siguiente misión tiene que realizarla Adda. Bajo la manta de la furgoneta hay unas pinzas con las que se pueden coger los documentos de la mesa sin que nadie lo note. Entre ellos está el teléfono del almacén en el que te encuentras. Tienes que pulsar dos veces sobre la chaqueta que hay en la furgoneta y coger la postal que se encuentre en la parte izquierda. De los nuevos papeles salen el nombre del repartidor y el número de teléfono de su novia. Llama a la novia desde la furgoneta para conseguir su teléfono.





En otra parte del garaje hay un coche aparcado. Con el teléfono que hay en él llama al almacén, y con el otro a la furgoneta. Junta los dos auriculares para entretener a los dos hombres y Adda podrá escapar. En la siguiente ocasión en la que puedes jugar te persigue un asesino. Cuando intente atropellarte salta por encima de su vehículo y lograrás huir.

La siguiente parte del juego vuelve a desarrollarse en el interior del hotel. Antes de que llegue el inspector de policía a detenerte, oculta la cápsula en el tarro de los caramelos, la identificación policial en la botella de whisky del minibar y echa tinta sobre el documento que llevas en el inventario. Más tarde, cuando intente secuestrarte, derrama la tinta sobre la manta del maletero. Cuando el inspector se agache a intentar limpiarlo golpéale con el portón del maletero y lo dejarás sin sentido.

Cuando Max haya terminado pasarás a Adda en la oficina de noticias. En la zona del correo coge las cartas y el pegamento. Luego, en el café, calienta un poco de agua y abre el correo con el vapor generado. Mete el mensaje de Max en el sobre y ciérralo con el pegamento. Entra en la oficina de Freddy y dale el correo. Tira los *clips* para distraer al policía que está con él. Sal y prepara un poco de café, coloca las tazas en la bandeja y tírala sobre la gabardina para poder coger el sobre de Freddy.



Más tarde Max tiene que lograr tiempo para que Adda pueda registrar el laboratorio. En esta parte el tiempo es primordial, por tanto hay que actuar con rapidez. Dándole whisky al chófer conseguirás algo de información. Si te diriges al cementerio verás que la doctora Dramish lleva un solo guante. Si ahora sales del cementerio verás su coche aparcado junto a la entrada: es el del centro. Asómate a la ventana y pulsa sobre el guante.

Al coche puedes entrar por el maletero. De la guantera coge una partitura de música y unas medicinas para el corazón. Cuando salgas del coche usa cualquier llavero en la rueda trasera para deshincharla. Para acabar, sólo tienes que mezclar las medicinas con el whisky y ofrecer la mezcla al chófer.

EL LABORATORIO

Coge el palo que hay junto a la puerta y coloca en la punta los caramelos del inventario. Introduce el conjunto por el buzón y coge las cartas. Examina concienzudamente todos los documentos y dirígete al jardín. Usa los prismáticos que cuelgan del árbol para localizar tres puntos de luz que despiden las cámaras de vigilancia. Cuando las descubras, coge la llave de la puerta del nido de pájaro y pasa al laboratorio. Allí coge las gafas de sol, registra dos veces la basura y hazte con



la grabadora del cajón.

De nuevo en el jardín, graba el canto de los pájaros del nido y vuelve al interior del laboratorio. Usa las gafas de sol con el teclado de la puerta. Esto te permitirá ver las letras que hay en las teclas. El código de acceso es EEFGGFED. Registra la bata del laboratorio y examina los cables. Pela los cables con los alicates y provoca un cortocircuito con el cable que tienes en el inventario. Coge las diapositivas y ponlas en el microscopio. Así podrás observar los códigos MIV y CLI.

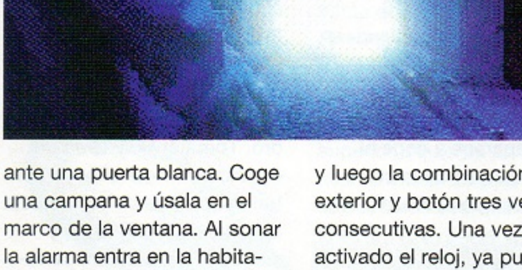
Para evitar que maten a Max hay que tirar las gafas de sol al cubo de basura. Si no lo haces rápido aparecerá un coche y acabará con Max. Al pasar junto a un ratero, Max verá el reloj de Sergio. Enseña al chico la identificación y te dará la oportunidad de conseguir el reloj si aciertas tres veces el lugar en el que se esconde la reina de corazones. Esta parte es bastante difícil. La mejor forma de acertar es seguir a la reina atentamente y no elegir el sitio en el que creas que está.

Con el reloj en tu poder te toparás con la puerta del club



Zanzíbar. Para entrar tienes que usar el llavero cuatro veces en la cerradura izquierda, dos en la del centro y una en la de la derecha.

Después de un par de escenas de vídeo y unos cuantos cadáveres, acabas



ante una puerta blanca. Coge una campana y úsala en el marco de la ventana. Al sonar la alarma entra en la habitación y amenaza con el cuchillo a Kevork. Cuando empiece a entrar gas venenoso utiliza el imán en la caja de fusibles de la pared.



Para entrar en la habitación secreta tienes que activar el reloj y usarlo en el mando de la puerta. La activación del reloj se consigue con la siguiente secuencia. Examina el reloj, pulsa el botón, saca la varilla y utilízala en el centro de la esfera, devuelve la varilla a su lugar y da vuelta al reloj. Pulsa el anillo central y luego la combinación anillo exterior y botón tres veces consecutivas. Una vez esté activado el reloj, ya puedes abrir la puerta.

LA HABITACIÓN SECRETA

Deja de momento la terminal de control y examina la habitación. De los cajones se consigue un mando a distancia y un láser de bolsillo; tras el escritorio hay un bote de insecticida. Examina el mando a distancia y coloca la temperatura de la habitación A2 al máximo. Transmite la orden al control de infrarrojos.

Cuando acabe el tiempo saldrás a un pasillo y te atacarán Kevork y un matón. Para librarte de ellos aplica el insecticida sobre Kevork y el láser sobre el matón. A continuación, Kevork disparará a Adda por la espalda y el juego te pedirá que elijas si quieres que viva o muera. Como el final del juego es siempre igual, da lo mismo lo que escojas. Después de elegir, registra el bolsillo de Kevork y coge las llaves que tiene en su poder.

Para recuperar la cinta de vídeo hay que ir al inventario y resolver el *puzzle* de la tarjeta de datos. Cuando acabes verás que los *switches* 2, 3 y 6 de la tarjeta están activos. Enciende el panel de control e inserta la cuarta tarjeta por la izquierda. Ésta es la única que se corresponde con el esquema que has descifrado anteriormente. Cuando se abra el panel de interruptores tienes que pulsar los que estaban activos, es decir 2, 3 y 6. A continuación pulsa el botón de validación de la tarjeta e introduce el código 151. Utiliza el llavero de Paul, 1004 y el llavero de Tony y, por último, 10 y el llavero de Lev. El ordenador expulsará la cinta y habrás terminado.



A. L. Mozún



MONTY PHYTON: the Quest for the Holy Grial

Si has encontrado dificultades en tu búsqueda del Sagrado Grial en esta desternillante aventura, te ofrecemos una guía que te llevará por el buen camino para cumplir con tu misión.

El grupo cómico más genial de todos los tiempos llegó a los PCs a través de este programa, basado fundamentalmente en su película *Los caballeros de la Mesa Cuadrada*. El humor sarcástico y crítico del conjunto se trasladó con suficiente calidad a este programa. Después de responder a un largo cuestionario (sólo es importante el nombre, el objeto de tu búsqueda y tu color), accederás a la segunda parte del juego.



UNA SEÑAL DE DIOS

Observa el vídeo y atiende a lo que el Todopoderoso te indica. Pulsa en el suelo (da igual dónde), dispara al pájaro que aparece y coge el coco. Pulsa en cada uno de los hoyos que aparezcan en el orden en que lo hagan. Presiona en el primero de ellos hasta que salga por él un casco. En el hoyo de la parte inferior derecha está el oro. Toma el *Holy Grail* del cartelón. Aprieta el hoyo central de la parte derecha hasta conseguir las bananas, y luego en el borde del cartelón para que se repita la secuencia. Avanza hacia la siguiente pantalla.



PLAGUE VILLAGE

Presiona el recolector de cuerpos muertos hasta que el viejo que no ha fenecido deje de hablar. Aprieta al viejo y el hombro del otro individuo. Ahora tendrás la opción de jugar al *Drop Dead*. Hazlo, aunque no es necesario que ganes. Haz *click* sobre las cortinas y sobre el hombre desnudo. Dispara al pájaro que aparece y hazte con el coco que deja caer. Pulsa de nuevo sobre el hombre desnudo y atrapa al caballero que aparecerá saltando sobre él. Repite estas dos operaciones hasta que aparezcan más caballeros.



Presiona la puerta de arriba de las escaleras hasta que la mujer haga un agujero en la pared con el gato. En el agujero hay oro. Pulsa en la puerta de nuevo. Una mano azul recorrerá la pantalla tratando de agarrar el cursor. Evítala y realiza las acciones que quedan en el escenario tratando de no ser capturado. Si lo fueses, arrastra el cursor hasta la esquina superior izquierda del monitor, suelta el botón del ratón y muévelo bruscamente. No desesperes si no lo logras a la primera. Haz *click* sobre el excremento de vaca y recoge el oro que hay. Pulsa la rueda izquierda del carro y, repetidas veces, el excremento, hasta que lo consigas coger. Vuelve a la Señal de Dios. Presiona el lateral del





cartelón hasta que Dios aparezca. De su barba haz caer el medallón de Zoot. Vuelve a Plague Village. Haz *click* sobre el carro y coge al hombre muerto. Presiona la cabeza del hombre del carro hasta que caiga y la pierna del otro hombre muerto. Haz *click* en el carro (con explosiones) hasta que aparezca una gran cavidad. Avanza hacia el siguiente escenario.

WITCH VILLAGE

Pulsa sobre Bedevere y sobre la bruja dos veces. Juega a *Burn the Witch*, aunque no tienes que ganar. Dispara al pájaro que aparece y recoge el coco que suelta. Pulsa sobre el pájaro que está en el tejado hasta que deje caer una calavera sobre la muchedumbre. Ahora repite el orden con que sonaron las notas cuando la calavera cayó sobre la gente. Si no te has fijado, pulsa la parte inferior derecha del público, la parte inferior central, la parte inferior derecha y la parte superior central. Después de la secuencia, presiona la ventana izquierda sobre la muchedumbre y coge el oro de la de la derecha. Pulsa sobre la bruja hasta la escena en que aparece otra volando grácilmente sobre una escoba. Avanza a la siguiente secuencia.

EL CABALLERO NEGRO

Si pulsas en el puente varias veces hará acto de presencia el Caballero Negro. Tienes que vencerlo jugando a *Knights in Combat* como Arturo. Luego presiona la calavera de vaca junto a la tienda. Dispara al pájaro y coge el coco. Haz *click* reiteradamente sobre la calavera hasta que termine su historia. Haz lo propio en el foso hasta que se llene de agua. Presiona sobre el puente para que Arturo vaya hacia allí, sobre la hoja de árbol de la parte inferior derecha de la pantalla y sobre el grano de la nariz de la mujer. Coge el oro. Pulsa sobre la tienda de campaña. Coge todas las partes del maniquí; en el baúl, la prótesis sagrada; en el armario, las medias que pertenecen al Caballero Negro (presiona la cabeza); en el cajón superior, oro. Lee el diario del Caballero Negro hasta que aparezca *PlaySquire Magazine*. Coge la espada del Caballero Negro y sal de la tienda.

La hoja de árbol de la parte superior izquierda es la única que se cae al tocarla. En el suelo, pulsa sobre ella y coge la llave. Vuelve a la Witch Village. Coge a José de Arimatea. Avanza hacia el Caballero Negro y hacia la siguiente escena.

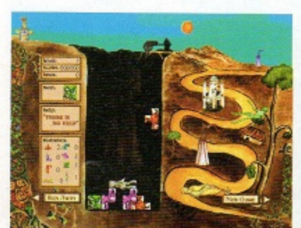
EL LIBRO

Lee el libro hasta que llegues a una página en que saldrá un pájaro. Dispárale y coge el coco. Coge también el oro de la pila más grande 4 veces. Pasa de página. Si haces *click* sobre la imagen aparece una secuencia. Presiona *Dial Intershrub*. Debes tener 1128 piezas de oro. Pulsa *Laurel* y *Componer mensaje*. Escribe cualquier cosa. Presiona de nuevo *Componer mensaje* y el botón de dirección. Escoge la dirección de *Knights who say Ni*. Presiona el botón de enviar y Back; sal y observa la secuencia. Pasa de página. Los diálogos que aparecen no tienen sentido y son inútiles. Ve hacia Camelot.

CAMELOT

Tras ver el vídeo, pulsa en el castillo hasta que aparezca la nube. Dispárala. Para alcanzarla, la mejor táctica es esperar sin mover el cursor a que se coloque bajo él. Presiona de nuevo el castillo. Hay otro pájaro con coco incluido. Haz *click* sobre el castillo y coge ladrillos hasta que aparezcan el sol y la nube. En la nube encontrarás algo de oro. Vuelve al libro y ve a la página de Robin. Hazte con el símbolo que puedes encontrar en la parte superior derecha de la página que está frente a la foto. Vuelve a Camelot y destruye el castillo hasta que sólo quede la torre. Llévatela en el inventario. Pulsa en la puerta, abre el ataúd y ve la nueva escena.









LOIMBARD

Pulsa la mano arriba o abajo hasta que consigas que aparezca la invitación para jugar a *Catch the Cow*; no necesitas ganar. Pulsa sobre Arturo; otra vez, un pájaro y su coco. Sigue haciendo *click* sobre Arturo hasta que aparezca la vejiga de oveja.

Pulsa en la mano hacia arriba y sobre el ladrillo de la sección central, segundo por la derecha, centro, hasta que encuentres oro. En la piedra superior de los ladrillos de la izquierda hay "vous". Pulsa en el francés de la derecha y dispara los objetivos hasta que aparezca un casco de Samurai. Pulsa en la mano hacia abajo y sobre la parte inferior de la armadura de Bevedere. Dispara a los objetivos hasta que salga Rolly Polly. Ve a Anthrax.

ANTHRAX

Haz *click* en la estrella más brillante hasta que aparezca Virgo la Virgen. Pulsa en el contorno del castillo hasta que surjan unas luces. Presiona sobre las ventanas hasta que tengan la luz encendida, y sobre la ramita que sale de la rama de la derecha. Coge los *Blossoms*. En la base de la nueva rama coge los Broccoli. Pulsa en la base de esa rama dos veces y en la puerta cinco veces para entrar. Observa el vídeo y juega a *Spank the Virgin*. Debes ganar. En la fase de bonus, apunta los números



que salgan y su orden. Sal fuera y pulsa sobre Zoot. Dispara a cupido

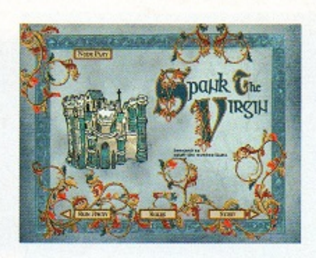
Pulsa en la placa de la puerta. Introduce la combinación de números que obtuviste en el nivel de bonus y coge el *Noldy Tail*. Haz *click* sobre el árbol de la izquierda hasta que el monje abandone oro. En el castillo, presiona sobre las vírgenes en este orden: la blanca de la parte superior izquierda; la rosa; la blanca de la parte inferior; la amarilla; la verde; la blanca de la parte superior. Aparecerá otra virgen en el centro. Pulsa sobre ella hasta que aparezca con un *body*. Ve a la nueva escena.

CUEVAS DE CAERBANNOG

Fíjate en la posición de los caballeros. Pulsa en el paisaje, con explosiones, hasta que la explosión ocurra en la cueva y aparezca Tim.







Presiona dos veces sobre Arturo. Si pulsas en las zonas de los caballeros inicialmente se quedarán de pie. Haz *click* en la cueva, en el conejo y en la cueva. En la siguiente parte necesitas habilidad. Coge una granada de mano sagrada de la parte inferior derecha de la pantalla, manteniendo el botón derecho del ratón presionado. Colócalo sobre el conejo y síguelo hasta que llegue al caballero de la parte superior izquierda. En ese momento suelta el botón derecho y pulsa sobre el dragón que sale de la cueva. Tras la persecución, presiónalo de nuevo y coge el *Goldy Hail*. Al hacer *click* sobre la cueva, sale un pájaro con coco. Dispara al labriego y coge la moneda. Pulsa en la cueva otra vez. Rápidamente, hazte con el conejo de madera y ve al puente.

EL PUENTE

Pulsa sobre el guardián del puente (pájaro y coco); hazlo de nuevo y responde a sus preguntas. La primera vez preguntará por la capital de Assyria. Ninguna respuesta es válida. Vuelve a jugar desde el mismo lugar y contesta a las preguntas. Mantén las mayúsculas del registro del principio.

USANDO LOS OBJETOS

En el puente faltan escalones. Aparecen según coloques los objetos que has recogido. Vuelve a la Señal de Dios. Pulsa el cartelón hasta que aparezca el mensaje *Huge Tracts of Land*. Toma del inventario *Huge Tracts of Land* y colócalas en el cartelón. En Plague Village, coge a Camelot del inventario y colócalo en el hueco de la carreta. Tira al barril todos los objetos inútiles: *blossoms*, broccoli, 11 cocos, 9 ladrillos, la vejiga de la oveja, vous, las medias del Caballero Negro, la prótesis sagrada, el casco, las bananas, el excremento y los siete caballeros.

Ve a Witch Village. Colócale a la bruja el *body* de la virgen (pulsa sobre la bruja hasta que enseñe sus vergüenzas). Avanza al encuentro del Caballero Negro. Abre el armario de la tienda y coloca el casco de Samurai en la cabeza del mismo. Sal de la tienda y ve al libro. En la página de Lancelot, sitúa la espada del Caballero Negro sobre la silueta de espada que está frente a la foto de Lancelot.

Ve a la página de *Knights who say Ni*. Pulsa sobre la foto y sobre *Dial Intershrub*. En este punto tienes 407 unidades de oro si has seguido correctamente los pasos enumerados. Envía a *Knights who say Ni* 5 azaleas y 6 elderberries. En Camelot coloca el cuerpo del hombre muerto en el ataúd. Ve hacia Loimbard. Presiona la mano hacia arriba. Pon el conejo de madera en el contorno con forma de conejo del ladrillo de la muralla. Ya en Anthrax, presiona la parte inferior de la pantalla; se asoma un gorro blanco cuando bajas el cursor, para que aparezca Zoot. Coloca el medallón de Zoot en el sombrero de ésta. Ve al puente y sitúa el cartel con el signo de la muerte en el hueco de piedras que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla. En este momento, sólo debes tener la llave y los falsos griales. Si tienes otro objeto, déjalo en el barril de Plaque Village; si es oro, gástalo en Intershrub. Cruza el puente y observa el vídeo. Usa la llave para abrir el cofre y, por fin, coge el Santo Grial.

A. J. Novillo



A la vista de vuestras cartas del mes, os asolan gran cantidad de problemas, desde vendedores de dudosa procedencia que os han estafado hasta excesiva y contradictoria información sobre C&C. Pero no os preocupéis: os vamos a sacar las castañas del fuego.

CUIDADÍN, CUIDADÍN...

Me he comprado un equipo el 9 de Julio y entre pitos y flautas todavía no he podido disfrutarlo. Tras innumerables llamadas y visitas, con el consiguiente transtorno y pérdida de tiempo, no he conseguido ni siquiera hablar con un responsable (no está, no contesta, comunica,...). Ante todo esto, ya cansada de que me tomasen el pelo (deje mensaje y él la llamará; todavía espero la llamada), decidí poner una queja en el OMIC (Organización Municipal de Información al Consumidor). Allí, nada más decir el nombre de la empresa, INTERTEX, me informaron de que está timando a medio Madrid, ya que tienen una lista interminable de quejas. ¡¡Que no os pase lo mismo!!

ISABEL FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ (MADRID)

Respuesta: Lamentamos lo ocurrido y te agradecemos la carta. Desde aquí queremos haceros un llamamiento a todos para que tengáis cuidado con ciertas personas que intentan hacer negocio a costa de los demás.

Cada día tenemos más noticias acerca de prácticas fraudulentas en el mundo de la informática, así que tened mucho cuidado si no queréis resultar estafados por algún "tipejo" indeseable.

VESA EN WINDOWS

¿Hay algún controlador VESA como los que utilizan algunas demos de vuestro CD que funcione en entorno Windows?

TONI ROCA LÓPEZ (ZARAGOZA)

Respuesta: Windows no necesita un controlador VESA porque el *driver* de cada tarjeta gráfica para este Sistema Operativo ya lo incluye. Últimamente ha comenzado a aparecer algún controlador compatible con Windows para los juegos que corren en modo DOS pero bajo Windows 95.

DIRECCIONES DE INTERÉS

Hola, ¿qué tal *pcplayeros*? Tengo algunas preguntas para vosotros.
- ¿Cuándo saldrá a la venta el juego de Psygnosis DeadLine?
- ¿Cuál es la dirección de Microprose?

ISAAC PAVÓN PÉREZ (San Fernando, CÁDIZ)

Respuesta: DeadLine ya ha salido a la venta, pero en edición limitada. La distribuidora en España de Microprose es Proein, S. A., Telf. (91) 576 22 08. La dirección de Microprose es la siguiente:
MICROPROSE LIMITED
The Ridge Chipping Sodbury
Bristol BS17 6BN
UNITED KINGDOM.

COMMAND & CONQUER

Hola adoradores de los *bytes*, las extensiones y demás "rollos macaónicos" de los PCs y el software lúdicos, espero que vuestro cerebro tenga las suficientes neuronas operativas como para responder a las preguntas que azotan mi cerebro. Me enteré tarde de la existencia de ese juego llamado Command & Conquer, y desde entonces he leído en vuestra revista que va a salir una segunda parte, que tiene un disco de misiones, y vi en un cupón de venta por correo un anuncio de 50 niveles para Command & Conquer, con lo que mi idea de este juego se distorsionó más. Para solventar mis dudas os escribo.
- ¿Cuántos Command & Conquer hay?
- ¿Cuándo saldrá a la venta la segunda parte y cómo se llama?
- ¿Cuáles son los requerimientos mínimos de equipo que necesita este juego?
- ¿Cómo puedo conseguirlo y qué hay que tener para comprar la actualización?
- ¿Para qué sirven los 50 niveles mencionados que vendían por correo?

MANUEL E. DE LA PAZ CARMONA (La Laguna, S. C. TENERIFE)

Respuesta: Estamos saturados de cartas sobre **C&C**, de modo que vamos a contestaros de una vez por todas.

Hay un único **C&C** y un CD oficial de extensiones (el que nos comentas no es oficial), llamado *C&C Cover Operations*. La segunda parte, de nombre *Command & Conquer Red Alert*, probablemente nos llegará hacia las fechas navideñas. **C&C** requiere un procesador 486/66, 8 Mb. de RAM y VGA. Para conseguir la actualización hace falta dinero, pero para poder utilizarla necesitas el **C&C** original.

ESPERANDO MISIVAS

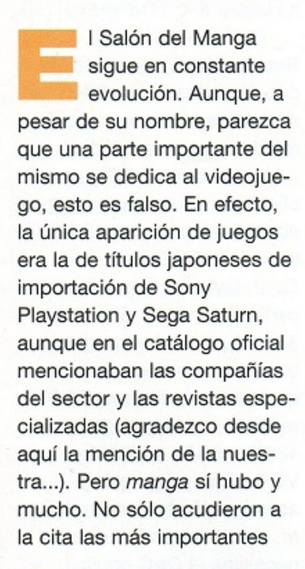
Si no sabéis a quién acudir para resolver un problema, si queréis manifestar una queja o una opinión o si necesitáis un consejo (informático), no dudéis en contar con nosotros y escribirnos. En fin, debéis saber que esperamos vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Enviadlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

MANGAMANIA

2º SALÓN DEL MANGA Y EL VIDEOJUEGO

Este certamen del Salón del Manga ha sido muy especial, tanto por el volumen de asistencia de público como por la presentación de las novedades de esta temporada.



El Salón del Manga sigue en constante evolución. Aunque, a pesar de su nombre, parezca que una parte importante del mismo se dedica al videojuego, esto es falso. En efecto, la única aparición de juegos era la de títulos japoneses de importación de Sony Playstation y Sega Saturn, aunque en el catálogo oficial mencionaban las compañías del sector y las revistas especializadas (agradezco desde aquí la mención de la nuestra...). Pero *manga* sí hubo y mucho. No sólo acudieron a la cita las más importantes tiendas del sector, sino que compañías como Planeta-Agostini, Norma Editorial y Manga Films tuvieron una importante presencia en el con unos *stands* francamente espectaculares, sobre todo el de Manga Films. En estas dos páginas no hemos podido dar cabida a todo lo que allí pudimos ver, pero te aseguramos que en los próximos meses el *manga* se va a revitalizar en nuestro país con bastante energía.

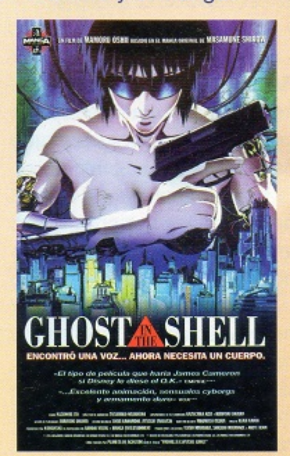
Respecto a la feria, se han mantenido los diferentes foros de discusión con representantes del sector, se ha podido visionar diferentes películas en la sala de vídeo y los señores de Kodansha han aportado una exposición itinerante sobre *manga* que incluía trabajos originales de sus mejores autores. La estación de Francia de Barcelona ya es algo pequeña; si de verdad quieren incluir una parte dedicada al videojuego, deben cambiar de escenario. Esperemos que la calidad del Salón se mantenga.

A. GREPPI



MANGA FILMS

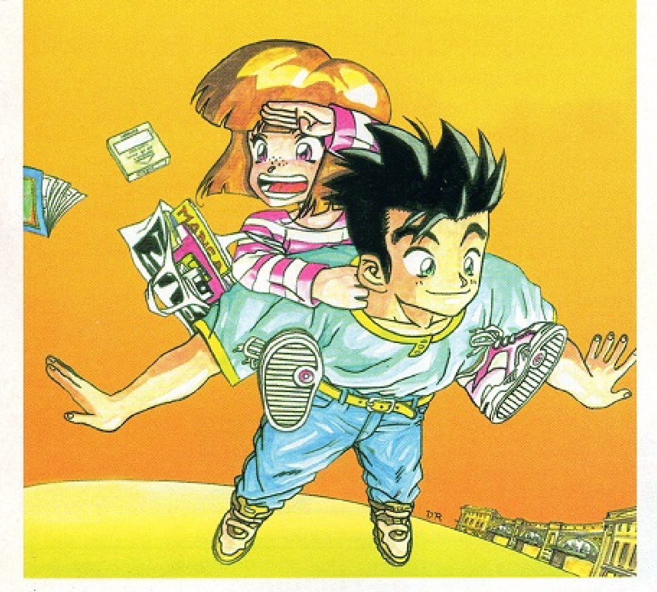
Si una empresa ha colaborado en el desarrollo del *manga* en nuestro país, ésa ha sido Manga Films. Gracias a su hábil distribución de películas del sector en diferentes medios, ha logrado captar la atención de gran número de jóvenes que se han ido aficionando cada vez más por el *anime* y el *manga*. Entre sus novedades más importantes cabe destacar la presentación de **Ghost in the Shell**, una película futurista que posee una calidad realmente excepcional. Otras novedades para los próximos meses serán **Sailor Moon, la película**, y la serie de **Street Fighter II**, no la película, que ya apareció en su día.





La llamada estación de Francia de Barcelona ha sido el marco incomparable de este Salón del Manga y el Videojuego.

II SALÓN DEL MANGA Y EL VIDEOJUEGO



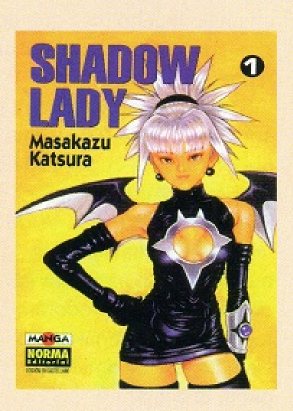
Éste es el póster oficial de la feria. Ha sido diseñado por David Rodríguez, ganador del concurso de *manga* de la pasada edición.



Uno de los artículos que más éxito ha tenido en esta edición del Salón del Manga son los cromos de la colección Manga Video.

NORMA EDITORIAL

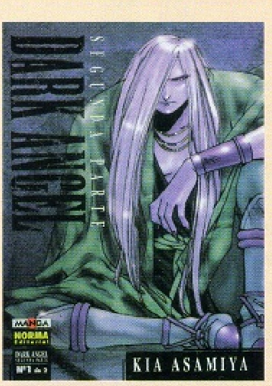
Norma ha presentado seis nuevas series de *manga* en este Salón. Nuestras preferidas, por su gran calidad, son **Shadow Lady**, de Masakazu Katsura, y **Dark Angel**, de Kia Asamiya. Otras series de menor entidad son **RG Veda**, de Clamp, **Jam!!**, de Sora Inoue y **Dirty Pair**. Más bien para mayores es **Virgin Dolls**, un claro ejemplo de *manga* erótico.



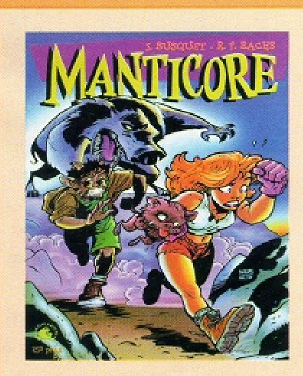




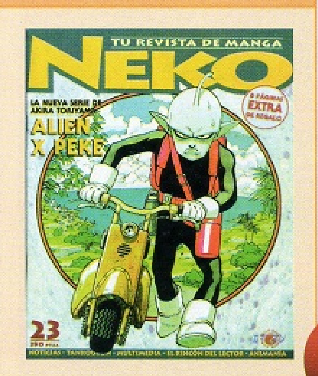




CAMALEÓN EDICIONES



Una de nuestras editoriales favoritas del sector es Camaleón. Además de facturar **Neko**, la mejor publicación sobre *manga* que se puede encontrar en nuestro país, se dedican a potenciar el denominado *manga* español que, aunque repudiado por los considerados expertos, aporta algo más de savia a un género, el del cómic español, que está un poco parado. Entre los distintos títulos de *manga* español cabe destacar **Dragon Fall** y **Dragon Fall GTI**, **Manticore**, **Violencia Sónica**, **Sukebe** (una de nuestras favoritas) y otra revista del cómic llamada **Sumberland.**



MANGAMANIA

EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO

Distribuidor: MANGA VIDEO





Lupin III vuelve a la carga en su mejor película. Como dice la carátula de la cinta, "Robar casinos en Montecarlo o el corazón a las mujeres bonitas, no lo hace nadie mejor que Wolf (Alias Lupin III); un ladrón caballeroso, mujeriego y maestro del disfraz. Un Robin Hood moderno con más artilugios que James Bond, pero sin un duro".

El argumento en esta ocasión se desarrolla en un pequeño principado imaginario situado en el corazón de la Europa Central. Nuestro héroe quiere descubrir quién es el fabricante de los billetes falsos que acaba de robar, pero al final se verá implicado en un lío mucho más grande que pondrá su vida en peligro repetidas veces.

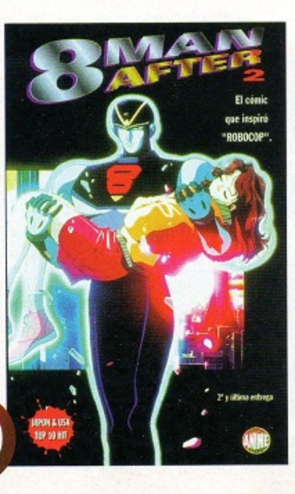
Si bien ya comentamos *La conspiración de Fuma*, anterior película de Lupin, allá por el número 2 de PC Top Player, la nueva cinta es de una calidad infinitamente mayor. En ella, las historias de Monkey Punch cobran todo su sabor genuino. Por ejemplo, en la primera parte, la delirante persecución por parte de Lupin de unos gángsters y una misteriosa mujer con traje de novia, a lo largo de un peligroso acantilado, es emocionante como nunca antes se había visto en una película de *manga*, y es que Tokyo Movie Shinsha ha trabajado duro con esta película que se merece no uno, sino varios Oscars de Hollywood. Los 101 minutos, aproximadamente, que dura, son de lo mejorcito que ha pasado últimamente por nuestras manos. Impresionante a más no poder.



8 MAN AFTER 2

Distribuidor: ANIME FILMS

Aunque en una hábil maniobra de *marketing* se nos intenta vender este *anime* como la historia que inspiró a *Robocop*, en los últimos capítulos se aparta completamente de ese concepto. A pesar de ser una película relativamente nueva (1993), la calidad de dibujo no se corresponde a la que se obtiene en nuestros días, máxime si tenemos en cuenta que se trata de una serie de sólo cuatro capítulos, que en total no suman ni dos horas de película. Ahora, 8Man se vuelve loco debido a la presión psicológica, y se convierte en un homicida, lo cual aprovechará Tony Gleck para atraerle hacia una trampa mortal. Los buenos aficionados al *manga* seguramente no obtendrán mucho de esta película, pero, como casi todas, se deja ver...

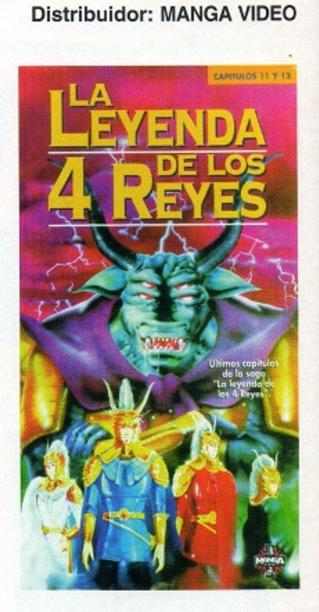






LA LEYENDA DE LOS 4 REYES

Distribuidor: MANGA VIDEO



Por fin hemos llegado al final de esta larga serie basada en la novela original de Yoshiki Tanaka. Los cuatro hermanos Ryudo, descendientes del antiguo linaje de Gyu, siguen enfrentándose a los diferentes fenómenos paranormales que asolan Tokio. En estos últimos capítulos de la serie, deben encontrar al Dragón Azul, el cual les ayudará a acabar con el infame Armaggedon antes de que destruya la ciudad. Todo desembocará en una emocionante batalla de proporciones épicas. Aunque he de reconocer que la primera cinta de la serie no me gustó, ésta ha ido mejorando paulatinamente, haciéndome cambiar de pensamiento acerca de ella. Si tenemos en cuenta que la colección entera dura casi 9 horas en total, te aseguro que tienes historia para rato. Ojalá encontrase el libro en el que se ha basado...



PÁGINAS INTERNET



Para los que no dominéis la lengua de Shakespeare, hemos encontrado dos interesantes páginas Web en español este mes. La primera se corresponde con MangaZone, una revista especializada del género, que en su página web tiene información acerca de números anteriores de la publicación, y *links* hacia páginas de todo el mundo, donde encontrarás imágenes e información muy especial. Por otra parte, os presentamos las páginas web de Manga Films, es decir, de la principal distribuidora de películas *manga* de nuestro país, muchas de las cuales os hemos comentado ya en estas páginas. Encontrarás información acerca de los diferentes sellos que engloba, así como un catálogo de las películas aparecidas hasta el momento y de las novedades. De vez en cuando, si sabes buscar con paciencia, encontrarás algún *trailer* en formato AVI que podrás visualizar desde tu propio ordenador.



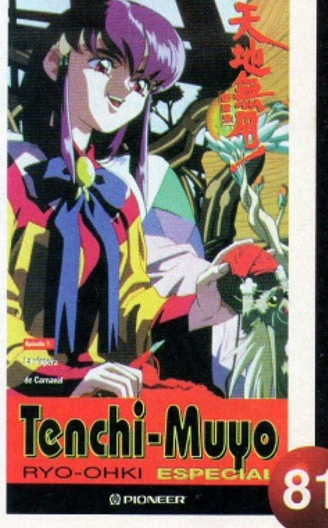
Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de Internet:
http://www.ctv.es/USERS/manga/home2.htm
http://www.mangafilms.es

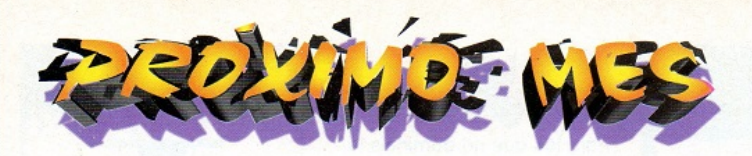
TENCHI MUYO ESPECIAL

Distribuidor: CARTOONIA

Este mes tenemos una cinta especial de Tenchi Muyo. Esta divertida serie, por si no la conoces, está protagonizada por Tenchi, un estudiante japonés que en una visita durante las vacaciones a su abuelo, libera a un demonio, que resulta ser un visitante extraterrestre. Este es el argumento general de la serie, pero en este capítulo especial ya ha finalizado el incidente de Kagato, y la acción se desarrolla en la escuela del joven, en un lío que cada vez se hará más y más grande; están metidas en el ajo Ryoko y Ayeka, ambas enamoradas de Tenchi. Si has logrado enterarte de algo, te aconsejo que veas la película, porque es aún más delirante y atrevida. Se trata de una de las mejores series de los últimos tiempos. Se rumorea que la secuela está en camino, así que esperamos que llegue pronto a nuestro país...







El último simulador de las compañías Empire y Rowan Software está basado en la Primera Guerra Mundial. Así, tienes la posibilidad de emular al famoso Baron Von Richtofen (más conocido como Barón Rojo), o bien a los pilotos aliados (franceses, ingleses ,y excepcionalmente, también a los americanos) en un juego muy divertido, que posee una calidad técnica fuera de toda duda, tal y como podrás observar en las increíbles fotos que acompañan a estas líneas y que te anticipamos este mes.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Tamarit 115
08015 Barcelona
Tfno. (93) 4241703

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

TOPWARE ESPAÑA
Trav. Conde Duque 5, Bajo 1
28015 Madrid
Tfno. (91) 5478619

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367



PC-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

3D PINBALL 2

Te ofrecemos en exclusiva una demo jugable de este magnífico *pinball* de Sierra On-Line, segunda entrega de esta aclamada serie. En esta ocasión, los programadores han decidido dotar al producto de ciertos aires tremebundos que lo revisten de un aliciente tétrico y emocionante que te lo hará pasar de miedo.







DEADLOCK Difrutarás de la demo jugable de este programa de estrategia; en esta ocasión el marco de tus ambiciosas conquistas es el ancho espacio.



ROAD RASH En esta demo puedes hacer uso de un recorrido que forma parte de una de estas trepidantes carreras de motos fuera de toda ley.

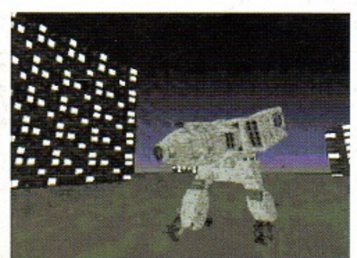


HELLBENDER Este programa es la nueva versión de *Terminal Velocity* y *Fury 3*, pero con la acción y jugabilidad elevadas a grados nunca antes conocidos.

ADEMÁS...

DEADLY TIDE
Z
3rd REICH
STRIFE
MUPPET
TREASURE ISLAND
FIRE FIGHT
GENE WARS
EXHUMED





MECHWARRIOR 2: MERCENARIES
En esta demo puedes ver un vídeo de este magnífico producto de la compañía Activision que te muestra las posibilidades de los nuevos guerreros del metal. En él puedes ver cómo se desenvuelven esos increíbles titanes con pies de plomo, mercenarios del futuro que se ganan el pan con el sudor de sus tornillos, o más bien, con el de sus robots.

